


半月刊

（总第56期）

■ 专题综述

飞刀，又见飞刀

■ 实用软件

网际精灵——Netsprite

■ 硬件评析

CPU世界的抉择（下）

■ 网络时代

网海推波，股海行舟

■ 专题企划

初探万智牌

■ 攻略指引

地下城守护者II（上）

■ 游戏赏析

横扫千军之王国风云

ISSN 1007-0060

15>

9 771007 006005

www.popsoft.com.cn




零售价:19元




8月号 送

《梦幻西餐厅》黄金版

再送《梦幻食谱》！










- 从店内音乐播放、装璜设计、菜单制定、人员配置……等，一切都由你来安排！
- 从600家同业对手中脱颖而出，进入名餐厅榜是你最终的目的！
- 还有各种突发事件考验你的应变能力，记者的采访、发生火灾、卫生部门的检查……

自由度极高、极具真实感的西餐厅模拟游戏！







華義國際 大众软件

psd

《大众软件》杂志社出品

华义国际股份有限公司授权

PRIME SYSTEM DEVELOPMENT CO., LTD

详情请见：http://www.popsoft.com.cn

邮购地址：北京和平门邮局3056信箱

邮政编码：100051

发行部电话：(010)67150982(4、5)-202

零售部电话：(010)65266244、65232585－61

邮购中心电话：(010)67024050

全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

# 编辑部报告

六月下绵延至七月上的“邮局风波”直到本期截稿前仍是余波未平。《北京晚报》记者电话采访本刊，他们对于在最近半月内北京的315投诉热线充斥着对《大众软件》的抱怨很是疑惑，我们在电话中又把邮局问题做了不特别透彻的阐述。经历此次事件，杂志社决定，明年起彻底放弃邮局发行，改为自办发行。本刊所有的邮局订户在明年将面临2个选择，一是在当地书报摊零购，还有就是在本刊读者服务部订阅。至于如何在本刊读者服务部订阅事项，我们将会在以后几期陆续说明，全年订阅的读者将有可能享受我们的优惠政策。

第四届大众软件奖的系列活动已经告一段落，杂志社正在紧急筹备第四届大众软件奖的开奖活动，预计将在九月的刊物上公布中奖名单及活动情况，那台PⅢ最终花落谁家，读者诸君可要瞪大眼睛看好了。第五届大众软件奖系列活动（一）又在紧锣密鼓中粉墨登场，这次的游戏不是坐在电脑面前，而是面对面，详情请见本期读编往来。

《梦幻西餐厅》是在台湾省热卖的一个经营模拟类游戏，这次将随大众软件CD 8月号附送，负责测试的编辑认为这个游戏很好玩，并且很认真的去联络了一家知名西餐厅，搞到一份“梦幻菜谱”，附送在本期的光盘手册中，不知您看了以后是否食指大动，然后决意出任餐厅经理？

编辑部的新动向是:运动。最近大家都挺热衷打羽毛球，每周抽空去打打。本来嘛，在电脑前蹲久了，出去活动活动也是应该的。可打着打着，大家都自我感觉不错，就找人打比赛，气喘吁吁打了一下午，战绩……反正，奖品没我份。好在大家都不妄自菲薄，决意再次组队出击，谓之“友谊第一”。

# 8 上





# 大众软件

1999.15
(总第56期)

**主管单位**:中国科学技术协会
**主办单位**:中国科学技术情报学会
**编辑出版**:《大众软件》杂志社
**社　　长**:关家麟
**副 社 长**:刘贯和(常务) 林菁 高庆生
**主　　编**:高庆生
**副 主 编**:裘聿纲
**法律顾问**:陆智敏
**编 辑 部**:裘聿纲(主任) 常胜(副主任)
李鹏 杨文韬 韩伟 汪澎 王刚
王晨 郭新宇 董汉涛 龚磊
**校　　对**:郑佛水
**本期责编**:王晨
**广 告 部**:李诚(主任) 李怀颖 霍虹 薄林
**发 行 部**:陈志刚(主任)
**特约读者服务部**:晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
**封面设计**:邹屹
**版式设计**:晶合虹彩多媒体软件制作公司
**印　　刷**:煤炭工业出版社印刷厂
**刊　　号**:ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
**发　　行**:河北省廊坊市邮电局
**订　　阅**:全国各地邮局
**邮发代号**:18-107(半月刊) 18-108(光盘)
**国外发行**:中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)
**国外发行代号**:6209M
**广告许可证**:京崇工商广字第0036号
**邮政编码**:100051
**通信地址**:北京和平门邮局3056信箱
**广告部电话**:(010)67150982(4、5)-203
**采编组电话**:(010)67150982(4、5)-207、208
**网络组电话**:(010)67150982(4、5)-209
**发行部电话**:(010)67150982(4、5)-202
**邮购中心电话**:(010)67024050
**传　　真**:(010)67150983
**网　　址**:http://www.popsoft.com.cn
**出版日期**:1999年8月1日
**零 售 价**:人民币 5.00元
港　币 10.00元
美　元 3.59元

## 新闻速递



## 专题综述



## 实用软件



## 硬件评析



## 网络时代



## 应用心得



## 读编往来

# 目录

## 专题企划



## 前线地带



## 游戏赏析



## 攻略指引



## 游戏畅谈



## 有字天书



## TOP TEN




| | |
|---|---|
| 网　址 | www.popsoft.com.cn |
| 业务联系 | editor@popsoft.com.cn |
| 应用投稿 | tools@popsoft.com.cn |
| 娱乐投稿 | games@popsoft.com.cn |
| 新闻投稿 | news@popsoft.com.cn |
| 读者来信 | reader@popsoft.com.cn |
| 广告联系 | adv@popsoft.com.cn |
| 网管中心 | webmaster@popsoft.com.cn |
| 邮发中心 | jhyf@popsoft.com.cn |
| 合作伙伴 | www.263.net |


## 上期要目

网际精灵
垃圾邮件大扫除
太阁立志传III
过山车大亨

## 下期要目

留一手
网页制作三剑客
巫师的愤怒II
都市机甲

## 1999年8月光盘目录

特别赠送：《梦幻西餐厅》黄金版
新手教程：永远的传说系列之八——西游记（下）
新片大赏：魔法师传奇、太阁立志传III 新绝代双骄
软件长廊：《笑傲江湖之——精忠报国》2.03完全版客户端
休闲天地：万智牌入门导引



## 本刊特约作者

庞大智　佘一兵　赵效民
侯毅　李靖　蔡旋
任良　大胖子　费江枫
程嘉

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

## 实达电脑暑期特惠送大礼

为迎接暑期热销来临,实达电脑公司特推出暑期特惠促销活动。促销活动一方面包括实达电脑三款主力机型:世纪、白云、彩虹全面调低价格,另一方面包括二套特惠促销方案:用户只需加499元,将可获赠市价为800元左右的EPSON Stlus Color 300真正四色彩色喷墨打印机;加99元,将可获赠实达四种超值软件大礼包中的任意一套,其中包括深受广大用户喜爱的英语学习、电脑学习、游戏娱乐、课堂学习的多种精品软件。

本刊记者



## 上世纪互联网免费送猫

国内几家主要的老牌ISP之一世纪互联通讯技术有限公司(北京在线),联手北京电信、北京全向电子技术开发公司于今年7月11日共同推出“上世纪互联网,免费送56K Modem”活动。世纪互联介绍,该活动是针对那些正准备上网的新用户,或上网已有些年头,但一直想把“猫”升级到56K的网民。用户只要到指定地点办理手续预交相关费用,成为世纪互联网金卡会员,不仅可以免费获得一只价值580元的全向56K“猫”,享受到接入中国电信163网络平台的优质服务,还将获得世纪互联赠送的上网软件光盘和一本实用技术设置手册,并且会员在今后每次续费时还将享受到10%的优惠。同时在活动现场,可免费办理招商银行一卡通/一网通,以方便今后续费。

本刊记者

## 263首都在线举办“中国首届互联网游戏大赛”

1999年7月12日,国内著名的ISP、ICP二位一体的网络服务商263首都在线(www.263.net)举行“全国首届互联网游戏大赛”新闻发布会。这是一直以“专精务实,全心全意为网民服务”为宗旨的263首都在线推动网络应用的又一新尝试。此次由263首都在线主办,北京青年周刊、北京电视台、天津电视台和武汉奥美公司协办的“全国首届互联网游戏大赛”是全国第一个真正意义上基于互联网的正式网络游戏大赛。本次比赛使用经暴雪(Blizzard)公司授权的Battle.net(战网)游戏Server系统,指定暴雪公司出品、武汉奥美公司代理的即时战略类精品游戏——《星际争霸——母巢之战》为比赛游戏,将通过三轮淘汰赛决出名次,冠军选手除可获得暴雪公司颁发的签名认证书外,还将有机会获得PIII电脑一部,并可能成为代表中国参加国外同类游戏大赛的种子选手。同时,263首都在线还发布了成立中国第一家游戏产业化组织——中国游戏联盟的倡议书。中国游戏联盟将以推动中国游戏产业发展为己任,致力于游戏产业的有序良性发展,通过互联网络的优势加强国内游戏爱好者的交流。

本刊记者

## “聪明小翰林”杯有奖征文大赛

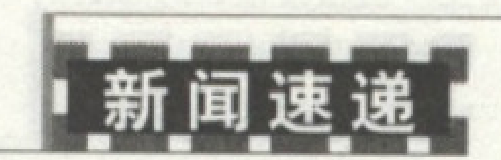
翰林汇软件产业有限公司在成功开发出中文辅助写作软件《写作之星》后,针对小学生的特点又开发出指导小学生写作文的软件——《作文小神龙》,此软件今年7月16日在电脑爱好者城首发。在《作文小神龙》走进千万个小学生家庭之际,又翰林汇公司和《星星火炬报》等共同举办的“聪明小翰林”杯作文大赛也拉开帷幕。本次征文活动旨在为孩子们提供一个敞开心扉,自由自在发挥想象的机会,配合小学生素质教育,提高他们的写作能力。参赛对象是在校小学生,活动征稿日期为1999年7月16日到1999年12月30日。

本刊记者

## Acer扫描仪连获三项大奖

在有众多国际国内著名扫描仪制造商参加的评测中,Acer扫描仪脱颖而出,连获三项大奖,分别是“计算机世界推荐产品”、“微电脑世界最佳产品”及“1999年微电脑世界年度产品奖”。《计算机世界》对其的评价是“具有出色的扫描清晰度,功能简明实用,易用性好,价格合理,具有极高的性价比”。《微电脑世界》的评价是“扫描速度非常快,清晰度优秀,色彩方面也表现不错,在性价比方面不遑多让”。自今年年初,Acer针对国内市场需求,接连推出了六款扫描仪:320P、620P、620S、620PT、620ST、620U,分别面向家用和商用市场。在色彩还原方面,Acer扫描仪采用真正的36bit转换器,能提供687亿色阶,色彩更丰富,确保扫描图像真实完整再现。620PT/620ST不但能扫描一般的报刊杂志、照片、图片等反射稿,还能轻松扫描正负片、幻灯片等透射稿。Acer扫描仪的扫描速度非常快,开机预热15秒,A4全页彩色预扫仅需8秒就能轻松完成。

本刊记者




## 东芝计划率先量产Rambus DRAM

Rambus DRAM是Intel即将主推的一种高性能内存，数据传输率最高可达1.6GB/s（工作频率400MHz，两个Bank，两个通道），是目前PC100 SDRAM（100MHz工作频率，8个Bank，一个通道）的两倍。不过，代号为Camino的Intel 820芯片组的推迟上市（预计到11月）也将使Rambus DRAM到今年年底或明年年初才能流行起来。但是，日本的DRAM大厂东芝则宣布将率先量产Rambus DRAM，原因在于东芝与索尼合作研制的PlayStation 2（PS 2）游戏机的内存也将采用Rambus DRAM，所以销量不受PC市场的影响，并很有保证。按照设计，每部PS 2将使用两条128MB的Rambus DRAM。

北京　赵效民

## NEC与日立结盟发展DRAM

面临世纪之交，不断出现的新产品与新技术使DRAM市场的走势越来越不明朗，投资的风险也越来越大。作为日本最大的DRAM生产商的NEC与日立因此决定组成合资公司，双方将共投人1000名工程师，开发新一代DRAM芯片并以单一品牌销售。按照两家公司的生产能力，新合资公司的DRAM市场份额将达到16%，仅次于韩国三星的20%与现代/LG集团的19%，成为世界第三大DRAM生产厂商。NEC社长西垣浩司与日立社长庆山悦彦共同出席了协议的签字仪式，并在记者招待会上表示，到今年年底，新公司将生产256MB的DRAM，新的研制计划以1GB DRAM为主，希望能在下轮竞争中取得20%的市场份额。

北京　赵效民

## Socket 418规格定案

Intel将要推出的Socket 418规格处理器，最近又有新的消息。据悉其在今年6月底就已进入定案阶段，如果一切顺利，Intel最近将向主板厂商提供技术规格书。Socket 418处理器将采用FC-PGA（Flip-Chip Pin Grid Array）封装，预计将比现有Slot 1处理器所用的SECC封装节省20美元的成本。Socket 418只是比Socket 370多了一圈插脚，主要是为了应付今后使用133MHz外频处理器时更多的电流需求，因此在理论上它与Socket 370兼容，以后的Socket 370处理器可以直接插到Socket 418主板上使用。目前，台湾主板厂商对Socket 418的反应不一，但都表示肯定会跟进，其中不少厂商为了减缓生产压力将在生产Socket 418主板的同时停产Socket 370主板。

北京　赵效民

## K7持价待销

今年6月28日正式进人量产阶段，准备于8月中旬上市的K7处理器（代号Athlon——拉丁文，意为快速），最近已有了身价。K7-600为699美元（每千颗批发单价，下同），K7-550为479美元，K7-500为324美元，而PentiumⅢ-550则为730美元，PentiumⅢ-500为482美元，PentiumⅢ-450为268美元。相比之下，K7的性价比相当诱人。按IBM的测试结果，K7-600的性能已达到了PentiumⅢ-700的水平。因此，全世界的PC用户都十分关注这款CPU的动向。IBM已明确表示，将在暑期生产采用K7的Aptiva S顶级家用多媒体电脑，看来这款原先为工作站、服务器设计的处理器也得到了家用市场的青睐。

北京　赵效民

## 威盛电子公司（VIA）收购Cyrix的CPU业务

今年7月初，美国国家半导体公司（NS，National Semiconductor）宣布，已与著名的逻辑控制芯片组厂商——台湾的威盛电子科技公司（Via Technologies Inc.）达成意向协议，将Cyrix公司PC-CPU业务的一半股权出售给后者，有关具体的协议则在稍后时间公布。作为被收购的一方，Cyrix公司目前已向PC厂商提供了MⅡ-400GP、MⅡ-433GP两款新的CPU，而MⅡ-466GP样品也即将推出，另外还要推出的产品有Cyrix的第一款Socket 370处理器Gobi，它集成了3D Now!并为此单独设计了浮点运算单元。在未来的产品中，Cyrix还有一款使用Jalapeno处理核心，代号为Mojave的处理器，设计主频已达到了1200MHz。因此，Cyrix在PC-CPU市场方面的发展步伐并没有放慢。Intel在得知这一消息后立刻宣布：威盛公司不能继承Intel与NS公司之间有关的交叉授权。看来Intel也不敢轻视这一有潜在威胁的组合。也许，这就是Cyrix东山再起的先兆。

北京　赵效民

## 金智塔征集图形MUD游戏——非常男女策划案

近日金智塔公司决定在网上公开征集图形MUD游戏《非常男女》的策划案，初步计划以现实生活为基础，通过网络虚拟社会模拟成长、生活、恋爱、工作等等情况。基本要求为：1.体现虚拟社会特点，构思新颖，题材丰富；2.策划案条理清晰，游戏性好；3.突出游戏的主旨，有积极向上的意义。前三名可分别获得奖金5000、3000、1000元，并终身免费享有金智塔公司游戏产品赠送。大家可通过E-mail（Webmaster@gameking.net.cn）或信件、传真等同金智塔公司联系，8月30日为截稿日期，获

奖情况会在10月1日公布。

本刊记者

## 极品飞车——孤注一掷竞速大赛即将开战

由《家用电脑与游戏机》杂志与北京硅谷电脑城主办、电子艺界北京办事处和致福讯息（GVC）有限公司协办的《极品飞车——孤注一掷》竞速大赛即将开战，这将作为《家用电脑与游戏机》5周年刊庆系列活动之一。1999年7月17、18日和7月24日，本次大赛组委会在北京硅谷电脑城先期举行三天的“试车”活动，7月25日在同一地点正式展开小组赛、决赛并颁奖。对于进入决赛的4位选手和全天比赛速度冠军将予以奖励。据悉，比赛当天还将举行“打折热卖”活动，根据比赛成绩的不同，参赛者均可以不同的优惠价格购买GVC和电子艺界的产品。

北京 Dreamstar

## 暗黑破坏神II发布日期暂定于今年圣诞节

Blizzard明智地将《暗黑破坏神II》的发布日期定在了今年年底，看起来他们准备在最后期限——今年圣诞节前夕推出，尽管这仍是暂定的。虽然在E3大展上该游戏已经非常棒了，但Blizzard的一位代表说开发小组仍在完成最后的美工、构建battle.net上的新架构、调整游戏平衡性和进行内部的beta测试。希望它不要象《永远的毁灭公爵》那样“永远”到下一个世纪。

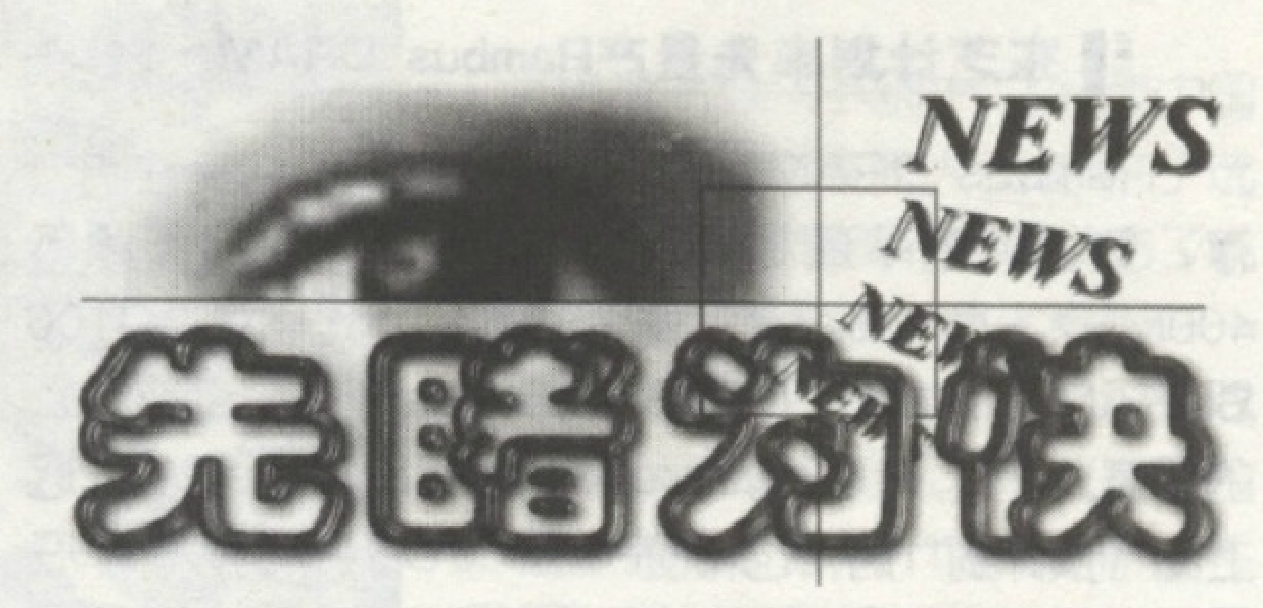
湖南 天奔

## 大众软件 1999年6月软件零售排行榜

| 应用类 | 娱乐类 |
|---|---|
| 开天辟地 II | 盟军敢死队——使命召唤 |
| 随心所欲 | 魔法师传奇 |
| 开天辟地背单词 | 大富翁Ⅳ |
| KV300+ | 恋爱物语 |
| 超级解霸5.5 | 奥美黄金组合 |
| 东方快车2000（标准版） | 极品飞车Ⅳ |
| 金山画王 | 新世纪福音战士 |
| 瑞星99世纪版 | 真命天子 |
| WPS2000 | 雷峰塔 |
| 行天98 | 魔法门英雄无敌3中文版 |

综合类

| | |
|---|---|
| MP3音乐无限 | 游戏攻略至尊 |
| 千典游戏龙之樱花飞舞 | 整人专家2000 |
| 99大众软件增刊 | 家佳电脑文摘 |
| 英雄宝典 | 千典游戏龙3 |
| PC收银站 | 电脑学校2000 |




### Hyper Pen 5000/6000手写板

Hyper Pen 5000/6000是由台湾AIPTEK公司开发的电脑手写板，它具有无线设计、512级压力感应、最大笔尖识别高度达12mm、准确度误差0.42mm等特点。它可应用于桌面出版、文件编辑、电子简报以及签名、进行图片润色、艺术创作、配合CAD/CAM进行计算机制图等，是一个理想的电脑外设。它集文字识别与绘画功能于一身，同时可以完全替代鼠标。另外，它还可以通过SMARTwrite light手写识别软件将手写字转为电子邮件，通过Cadix软件确认商务签名的网络电子签名。

本刊记者

### 创新NOMAD便携式MP3数字音频播放机

Creative NOMAD播放机结构牢固紧凑、具有小巧的镁金属外壳，比一盒扑克还要小。它的先进技术包括：语音录制、FM调谐收音机、可滚动显示演唱/演奏者及歌曲名称的LCD液晶显示屏及充电电池。NOMAD目前有两个版本，64MB和32MB版，重70克左右，64MB版还具有语音录制及讲解语音的功能，即可录制近两小时CD音质的音乐或近4小时的语音录制及讲解语音。Creative NOMAD的使用者还可通过Creative数字音频中心来将自己收藏的CD精品转换为MP3音乐，随意制作自己的音频节目。针对拥有Sound Blaster Live! 或Sound Blaster Live! Value的用户，经环境音效加强后的文件可下载到Creative NOMAD播放机上，数字音频聆听体验由于环境音效的加盟将被极大地丰富。Creative NOMAD 64MB版于今年7月份上市，售价估计为2500元人民币，32MB版1650元人民币左右。

本刊记者

### 微星MS-6182主板

MS-6182主板采用Intel 810芯片组，支持Slot1的PⅢ、PⅡ及赛扬系列处理器，ATX架构，支持Ultra ATA-66硬盘传输规范。MS-6182拥有先进的免跳线微调功能，为发烧友提供了从66到155MHz的24档外频和从3.0到8.0的11档倍频。为避免通常情况下810主板因缺少ISA插槽所带来的不便，板上除预留6个PCI插槽外，还保

留了一个ＩＳＡ槽。显示方面、板上除内建带4ＭＢ SDRAM显存的i752 3D加速显示芯片外，还有一个独家的PTI插槽，再加一片PTI卡，便可支持PanelLink液晶显示器。MS-6182采用了SAFEBIOS技术，可自动恢复受损的BIOS。另外值得一提的是这款主板上还带有4个发光二极管，可提供16种状态，以帮助用户诊断硬件故障。

……………………………………………………本刊记者

## 东芝具MP3 Player功能的迷你笔记本电脑

随着MP3 Player的流行，MP3几乎成了最红的音频格式。有鉴于此，东芝推出了最新的迷你笔记本电Libretto ff 1050和1100，虽然都属于著名的Libretto系列，但此次的变化较大，其中最重要的一点就是首次内置了Smart Media存储卡插槽，目的就是将Smart Media作为MP3存储媒介（最高容量为32MB），配合电脑内的MP3播放软件使Libretto变成了一部MP3 Player。其中，Libretto ff 1100还在显示屏底部配有一个具有35万CCD的小型摄像头，可拍摄分辨率为320×240的活动图像（MPEG格式）与640×480的静止图像，并可通过遥控器操作。由此可见，众多实用功能的集成使Libretto ff 1050和1100成为目前迷你笔记本电脑中的佼佼者，预计联想集团不久即将引进这两款机种。

……………………………………………北京　赵效民

## 雅马哈XG-Movie 5.1顶级声卡

在最近举行的PC Expo展览5.1数字环绕立体声PCI声卡，大量使用了Yamaha在专业音响领域的科技成果，决心挑战Sound Blaster Live! 系列的业界霸主地位。XG-Movie 5.1主要由两枚芯片构成，分别是音效控制芯片YMF744和音效处理芯片YSS912，其中YSS912是该声卡的精华所在，它使用了Yamaha的专利音响技术，通过数字信号处理技术（DSP）来提供不同的环绕效果，如教堂（Church）、广场（Jazz）、礼堂（Hall）、舞厅（Disco）、露天运动场（Stadium）等，仿佛是一台多功能音响。另外，它还全面支持DOS和PC 99规范，并全面支持5.1声道播放系统，兼容MPU-401 UART。XG-Movie 5.1计划在今年7月量产，9月份正式推出。

……………………………………………北京　赵效民

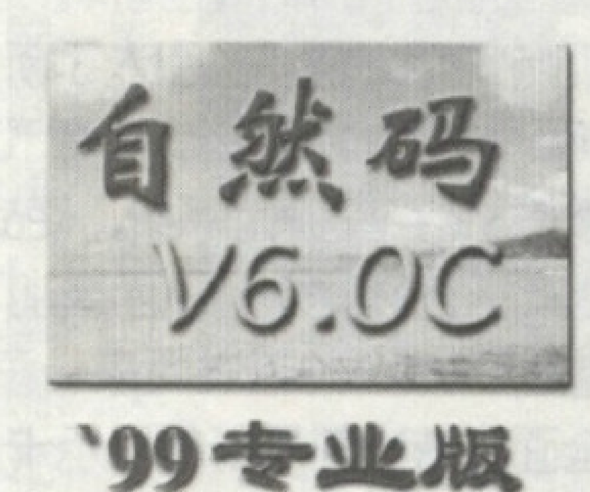
## Maxtor钻石七代硬盘

Maxtor推出钻石七代银河武士系列硬盘。在储存容量上，银河武士单碟可提供6.8GB的储存容量，总计容量最大可到27.2GB。转速则维持时下主流5400转等级。一般桌上型电脑所配备的硬盘多采用单一微处理器，资料搜寻、错误修正、读写资料等工作都要借助它去执行，在各方面都必须顾及的情况下，处理的效能自然下降。而钻石七代硬盘则以Ultra ATA-66（IDE）界面的规格，内建了DualWave双重处理器，使效率得到提升。此外，钻石七代硬盘的数据缓冲区采用100MHz SDRAM内存，容量高达2MB。至于数据可靠性方面，Maxtor有完备的ECC自动侦测除错设计，轻微的磁盘错误可通过On-The-Fly（OTF）错误修正技术，在硬盘读写资料的同时同步修正。Maxtor还表示，硬盘市场将逐渐以7200转为主流，因此未来将再推出7200转、单碟容量为6.8GB的金钻三代硬盘。

……………………………………………湖北　王炜

## 自然码6.0C新版

最近北京大自然软件开发公司推出了面向普及的，具有语音合成发音功能的计算机输入法软件“自然码6.0C”新版，它可以辅助输人校对也可以直接阅读小说和文章。与其它语音朗读系统不同的是它不需要额外硬件支持，只要计算机上装有声卡即可发音。这个发音功能是与INSTALK合作开发的，它充分利用输入法词库管理功能，可以对文章进行实时分析，区分出单字和词组、多音和多调等进行朗读，并能识别国标GBK两万多汉字和台湾繁体BIG5的所有汉字。另外自然码6.0C新版还具有整篇文章自动学习、自动搜索造词、超长超大自造词库、多内码智能转换、汉语拼音符号自动生成、汉字编码自动生成、字词语句输入、智能输入中文标点、扩充词库任意挂接以及成语大全、国名地名、邮编区号、GBK繁体等功能。




……………………………………………本刊记者

## 金山游侠游戏套装

今年7月中旬，金山公司推出《金山游侠游戏套装》抢占暑期游戏市场，其中一款《决战朝鲜》由于其优良的品质和作为首部反映中美正面战争的游戏，在5月份的国内游戏市场出尽了风头。金山公司1998年的力作《抗日》也因为众多玩家的怀旧情怀而不断升温，此时《金山游侠》携《决战朝鲜》和《抗日》二度出击市场，可见金山公司的眼光。金山公司的市场负责人说：作为游戏厂商我们此次以如此低的价格（4张盘88元）将此套装推荐给国内消费者，是想让更多的人去购买正版，让更多的人通

过游戏了解历史。今年是建国50周年，我们应该好好回顾50年共和国所走过的历程并展望二十一世纪。

……………………………………………… 本刊记者

## 首脑——罪恶生涯

由Xatrix设计、Interplay推出的《首脑——罪恶生涯》（Kingpin: Life of Crime）是一款3D动作冒险游戏，具有与《半生》（Half-Life）一样的原创性，并有许多新的特点，值得玩家注意。游戏的背景是一个罪恶都市，玩家扮演一个雇佣军团的首脑，你可以招募新人加入你的部队，受雇完成6大关共24个任务。在执行任务中，队员与你一起行动，此时全队的行动与作战能力将与你的能力和声望密切相关。如果你的声望很高，大家都服你，那么队员的行动都会听从你的指挥，包括何时开火，如何移动等；如果你的威望很差，那么队伍的纪律就很松散，有时甚至不听从你的指挥。除了这个新设计之外，在人员受伤方面，游戏也引入了新的要素，即生活中常见的骨折、被化学物腐蚀或被毒气攻击等，并规定了15个中枪部位和相应的流血系统，使战斗起来更为真实，但人员也因此更容易受伤，从而增加了游戏的难度。游戏的3D引擎由Quake 2改进而来，画面采用32bit真彩3D显示，全面支持当前最新的显示卡，在TNT 2、G400上将能得到最佳效果，而且游戏还支持3D音效，因此在声光效果方面将不会让人失望。

……………………………………………… 北京　赵效民

## 新天地第三部50元系列产品：过山车大亨——简体中文版




《过山车大亨》（RollerCoaster Tycoon）是MicroProse最新推出的一款经营模拟类游戏，它是由曾经开发过脍炙人口的经营模拟类游戏《运输大亨》的著名游戏制作人克鲁斯·索尔（Chris Sawyer）新近设计而成。游戏绝妙地融合了《运输大亨》和《主题公园》两部名作的最精华部分，摒弃了传统经营模拟游戏中令玩家头痛的一些烦琐设计，将重点放于妙趣横生的游乐园建设，使得《过山车大亨》一经推出便高居Internet游戏TOP 100排行榜十大热门游戏之列。此次，新天地互动多媒体将在今年8月份，以50元的超值价位推出由MicroProse原班制作小组亲自操刀汉化的《过山车大亨——简体中文版》，无论从游戏质量、汉化水平、程序质量以及界面风格上来说都将是又一部不可多得的高质量中文版游戏。

……………………………………………… 本刊记者

## 隐秘杀机

以二战为背景的游戏已经很多了，但象TalonSoft设计的这款集成了Rainbow Six和Commandos特点的《隐秘杀机》（Hidden & Dangerous）还不多见。该游戏全面支持3D加速卡，3D画面十分精细。游戏中，玩家最多可控制4名队员共同完成任务，而游戏的视角则可在第一与第三人称之间随时切换。为了真实的模拟，TalonSoft为队员设计了多种动作，如跑、蹲、爬、走和匍匐射击等。武器则包括潜水枪、轻机枪、来福枪、狙击枪、手枪、手雷、迫击炮和匕首等，造型完全按照二战时的武器设计。游戏任务的时间与地点跨度较大，包括了挪威、德国、意大利和丹麦等国，场景包括工厂、沼泽、湖泊、地下堡垒等。由于该游戏由擅长制作历史回合制战争游戏的TalonSoft设计，因此在地形、服装、车辆、建筑等方面都十分考究。在玩的过程中，就象在读一本有关二战的多媒体百科全书，喜欢Commandos的玩家不应错过。

……………………………………………… 北京　赵效民

## 星球被大军横扫

根据PC Data报道的13个连锁零售点的最新游戏销售排行榜（该销售数据代表了全美市场的57%以上），截至今年6月26日，由Cavedog开发、GT Interactive出版的《横扫千军——王国》（Total Annihilation: Kingdoms）在上市后仅几天内就爬升至榜首位置，而原先位于榜首的LucasArts出品的《星球大战之幻影威胁》（Star Wars Episode I: Phantom Menace）被挤至第二位。

以下为最新排行榜（排名/游戏名/出版商/价格）：

1/《横扫千军—王国》/GT Interactive/49美元

2/《星球大战之幻影威胁》/LucasArts/45美元

3/《彩虹六号黄金版》/Red Storm Ent./23美元

4/《过山车大亨》/Hasbro Interactive/27美元

5/《极品飞车—孤注一掷》/Electronic Arts/38美元

6/《星球大战之车手》/LucasArts/45美元

7/《机甲战士III》/Hasbro Interactive/44美元

8/《魔法门VII》/3DO/39美元

9/《Tarzan动作游戏》/Disney/26美元

10/《卡伯拉运动猎人II》/Activision/19美元

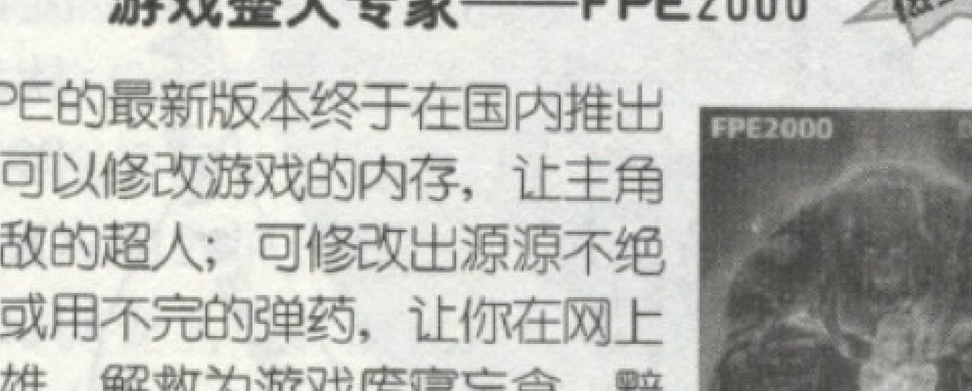
……………………………………………… 江苏　Dagou




## PC宝典

《PC宝典》光盘共分七个部分，分别是“PC宝典”、“Win95”、“常用软件”、“PC专题”、“缩略语”、“业界风云”、“游戏”。《PC宝典》制作过程充分利用多媒体技术，重要部分全程配音，加上妙趣横生的动画效果以及对应文字的精美图片，使您在欣赏《PC宝典》的同时，较全面地掌握电脑知识。《PC宝典》整张光盘结构紧凑、内容详实，实为众多电脑专家为各个层次的电脑爱好者量身而做，因而可谓雅俗共赏，适合不同人的口味。

零售价：120元



## 游戏整人专家——FPE2000

FPE的最新版本终于在国内推出了。它可以修改游戏的内存，让主角变成无敌的超人；可修改出源源不绝的金钱或用不完的弹药，让你在网上傲视群雄，解救为游戏废寝忘食、黯然神伤的玩家。FPE2000正式版具有超强的分析功能以及超快的分析速度，并独有网络游戏修改功能。它在以前版本的基础上改进了拦截能力，可以对游戏存档进行全新的分析修改，并有完整的表格功能和内存编辑能力。完全的图形界面，抓图、绝招键一应俱全，免费的转图程序，四种语言界面可供选择，您还犹豫什么呢？

零售价：88元



## 英语世纪行II

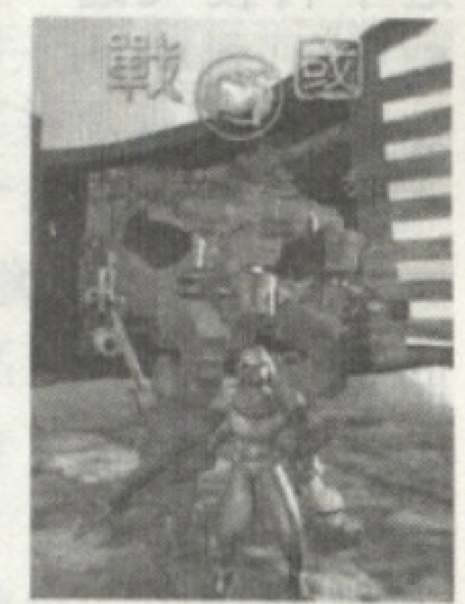
1999年7月，一款集听、说、读、背、译及杀毒软件于一体的教育软件——《英语世纪行II》隆重上市，它是由目前中国最大的教育软件开发商之一，北京金洪恩电脑有限公司为国人学英语奉献的世纪解决方案。我们学英语的目的就是为了交流，当然听和说是交流的主要方面。

《英语世纪行II》中的《随心所欲说英语》和《听力超人听英语》是运用语音波形对比技术对学习者进行口语和听力的训练。《耳目一新读英语》、《开天辟地背单词》更是给学习英语的人们提供了良好的阅读素材和背单词的捷径。而《洪恩智能人汉化系统》是金洪恩公司的新作，其中包含洪恩智能汉化、洪恩智能双语浏览器、洪恩智能大词典和洪恩智能输入法。捆绑的KV300最新版是江民新技术公司开发的市场上最为流行的杀毒软件之一，可以免费升级到《KV3000》。新产品包括10张CD和1套KV300最新版磁盘，5本配套书籍，附赠洪恩专用学习耳机话筒等。

零售价：398元

## 战国

由中青旅尚洋电子技术有限公司发行，逆火工作室制作的游戏产品《战国》将于今年8月15日上市。该产品是动作射击游戏，采用640×480的分辨率，16位真彩。您可以看到雪花由空中落在地面而融，子弹打入水中波纹荡漾，敌机爆炸后碎片纷飞的纯三维华丽场面。战国，是中国历史上第一个群雄割据的乱世。周天子孱弱无能，国力不振，导致诸侯割据，战火纷争。在乱世中，唯一能够平定天下的就是武力！用武力开创国土，用武力维持国势的强大，用武力保持己方国内的安宁，让邻国不敢生窥测之心！在《战国》的世界中，群雄之间的纷争是用钢铁机甲兵团来解决的，一切外交辞令都被机甲战士的激光炮火所代替。作为一名钢甲战士的驾驶员，你是否能够完成战斗任务，来保卫自己的国土呢？来吧，来开创一个新的世界，用炮火为自己的勇气、智慧和英勇做证。



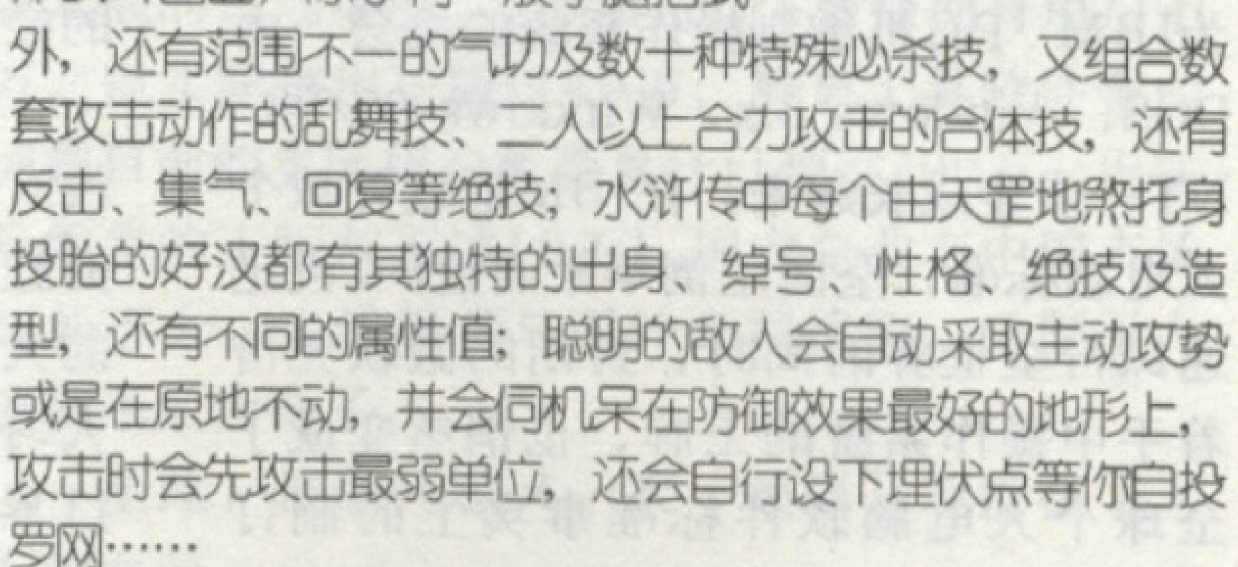

预计上市日期：8月15日

预计零售价：48元



## 水浒传——梁山好汉

中国史上最痛快的一次起义行动，令人又爱又怕无法抗拒的侠盗生涯，官逼民反、欺上瞒下、盗亦有道的真实剧情，智计运用、战技考验，热血玩家的最佳良伴。以640×480的显示模式表现的大型华丽场景，包括草莽深山及庄园山寨，还有险要水寨梁山泊；3D立体战斗画面，除了有一般拳腿招式外，还有范围不一的气功及数十种特殊必杀技，又组合数套攻击动作的乱舞技、二人以上合力攻击的合体技，还有反击、集气、回复等绝技；水浒传中每个由天罡地煞托身投胎的好汉都有其独特的出身、绰号、性格、绝技及造型，还有不同的属性值；聪明的敌人会自动采取主动攻势或是在原地不动，并会伺机呆在防御效果最好的地形上，攻击时会先攻击最弱单位，还会自行设下埋伏点等你自投罗网……



零售价：69元

# 飞刀又见飞刀——评微软诉亚都案

PIN WEI RUAN SU YA DU AN

本刊记者

看过古龙的武侠小说《多情剑客无情剑》的朋友们一定忘不了书中大侠李寻欢，“小李飞刀，例不虚发”是形容他的武艺精湛。不过李大侠的飞刀甚少出手，每次都能济人于危难之中，因此得到了人们的爱戴与怀念。但在这个科技飞速发展，到处物欲横流的现实世界，传统的信念看起来早已时过境迁了，“赢家通吃”似乎成了这个时代的不二法门。人们忙着磨练自己的“刀法”，却不是为了扶危济困，而只是追求着自我利益的最大化，把应该得到或不该得到、消受得了或消受不了的东西统统划到自己名下，然后放眼四海，面对脚下苍生的欢呼奉承，似乎便心满意足了。

比尔·盖茨便是这样一位“刀法”惊人的高手，此子以BASIC起家，抓住为IBM PC机编制操作系统的机会，由DOS、Windows 3.x、Windows 95/98/NT一步步成长起来。在IBM通过开放个人电脑标准，全面压倒苹果而使PC机迅速风行全世界的同时，封闭的微软凭借着手中操作系统的王牌，也悄然变成了全球个人电脑软件标准事实上的制订者，占据了个人电脑应用软件的大半壁江山。同时由微软主推的DirectX在经历了最初的一些轻微抵抗之后，终于得到了越来越多的游戏软硬件厂商的支持，逐步确立自己视窗游戏标准API的霸主地位。从此微软不断扩张自己的势力范围，从操作系统到办公软件，从编程语言到网络浏览器，从《近距离作战》、《模拟飞行》、《XX时代》到微软鼠标、游戏操纵杆，似乎IT界处处都有微软的身影，难怪Oracle公司的老板说：谁要是以为微软只是一个软件公司谁就大错特错了。看看微软手下的累累败将：DRDOS、MacOS、IBM OS/2、Wordperfect、Lotus 1-2-3直至最近的Netscape Navigator……，哪一个不是身手不凡、一时俊彦？由此我们也不得不佩服比尔·盖茨高超的经营策略与坚强的意志——微软的成功实非侥幸。

本来这些都是那些西方“老大”们玩的游戏，我们还没有什么资格参与进去，甚至连说话的时候都要看看别人的脸色。但是比尔·盖茨却看上了古老东方的这一片广袤的大地，肥沃而又荒芜，正好任其驰骋。于是，正当中国人习惯性地躲在家里自得其乐的时候，一个消息却震动了IT界以及之外的很多很多人。

### 飞刀乍现心胆寒

1999年5月，IT界爆出惊人新闻，不过这条新闻的主角却不是一家IT企业：被微软以侵犯其软件著作权为名推上被告席的北京亚都科技集团，发誓将“不惜代价与微软打到底”。他们透露：将会就微软的价格歧视问题提出反诉。但该公司负责人同时也表示：如果微软诉其侵权案胜诉，亚都愿意为“误用微软盗版软件”而向微软道歉。1998年11月17日，微软授权代理人中联知识产权调查中心，在北京亚都科技集团的办公场所发现了未经微软许可，通过盗版光盘擅自复制并使用的一些微软软件产品。于是微软于1999年3月初正式提起诉讼，要求亚都公司为其全部50余台PC机所使用的盗版软件赔偿220万元人民币。4月28日，北京亚都科技集团接到了北京市第一中级人民法院的传票，目前此案正在审理之中。据称：微软将投入超过1亿美元的资金（微软公司有关人士在接受采访时曾予以否认），调动全国一些中心城市的公证、执法力量，将许多中国知名企业列入调查名单。而此前已有方正、华为这两家国内知名的大型IT企业因同样原因，向微软交纳了近千万元的赔偿金。

以此为契机，国内突然掀起了一片反对微软的浪潮。各大媒体、知名人士纷纷发表看法，恰逢科索沃危机北约轰炸中国大使馆，微软被视为美国霸权在IT界和知识产权领域的具体体现。在此背景下，微软中国公司总经理，上任仅半年的吴士宏女士于1999年6月18日正式辞职。同时微软也一改由本地人士出任微软中国公司总经理的传统，任命微软大中华地区总裁Michael Rawding为微软中国公司代总经理，此举更令人们猜测微软将在知识产权方面继续采取强硬立场。同时，6月24日亚都宣布与金山公司展开全面合作，购买该公司今年4月份推出的新一代办公软件WPS2000作为公司办公解决方案……不断发展的事态引起了人们深深的思索。

### 聪明的亚都与冷静的金山

应该说在此事件中微软采取法律手段维护自身利益的举动并无不妥，抛开所谓的索赔金额高低不谈（那是该由法院裁定的事情），亚都公司也承认自己确实使用了盗版软件，不过那是员工的个人行为，与公司没有关系。我国政府一贯尊重和保护知识产权，早已对此制定和出台了多部法律法规，并采取各种措施打击盗版，在此面前，形势之优劣一目了然。但亚都公司在此事件中的炒作确实称得上高明二字，他们并没有象方正、华为那样大事化小，小事化了，采取息事宁人的态度，而是一定要与微软对簿公堂，表现得异常强硬。同时他们又与民族软件产业的代表金山公司结成联盟，宣布购买国产正版软件。在中美之间对立加剧的情况下，这些举动一举扭转了亚都在舆论和道义上的不利地位，使其以反微软霸权甚至是反对美国霸权，支持民族产业的形象出现在世人面前，而真正的是非曲直却反而没什么人关注了。也许正是因为亚都并不是IT企业，对微软无所顾忌，才能有如此“壮举”。反观方正与华为，不可能也不愿与微软撕破脸皮。

相对于亚都公司的“轰轰烈烈”，金山公司在整个事件中所采取的冷静态度更加耐人寻味。今年金山公司的运气实在不错，先是游戏“决战朝鲜”借北约轰炸中国驻南大使馆，国内反美情绪高涨的机会出现了热卖高潮，此次又进一步树立了其拳头产品WPS2000的形象，并取得不错的销售业绩，金山公司才是这次事件中的最大赢家。但金山公司的管理层却没有丝毫兴高采烈的迹象，在亚都宣布购买WPS2000的新闻发布会上，金山公司总裁求伯君并未趁机攻击微软，而是向到会的新闻媒体坦言，中国的软件公司才是盗版的最大受害者，国内公司比国外公司更需要健康的正版市场环境，许多曾经非常优秀的软件公司如今已经停止软件开发或转行，原因是开发出来的软件在市场上长时间没有获得回报，而与此同时，国外公司却利用此时机坐视盗版市场泛滥，直到把对手推出市场为止。求伯君在发言中指出：中国软件公司几乎从来没有得到过能够健康发展的市场环境。当年的WPS曾经拥有用户千万，但实际售出正版仅40万；辞典工具软件金山词霸目前的实际用户数量累计已超过300万，但实际零售的正版却不过10万！国内企业在中国市场都长不大，当然很难与国外公司抗衡，受制于人也就不足为奇了。

至此，盗版问题又一次“顽强”地摆在了人们的面前。

## 微软的秘密

在这次事件中，国内各媒体表现得都十分激动，有人甚至喊出了“打倒微软”的口号，似乎不大骂微软就不足以表现自己的爱国，这让我们想起了“前开放”时代。国人似乎总是那么容易冲动，却不能静下心来仔细想想其实正是自己给自己种下了苦果。微软起诉亚都是维护自己知识产权的依法办事，微软要垄断全球软件市场是他作为商人的贪婪本性，微软先坐视盗版风行，等到自己的软件凭借盗版的推波助澜使其成为用户习惯，并培育出产品市场后才下手行动是他的商业策略，这些说实在的没有什么值得过多指责之处。我们应该做的是如何防范微软的垄断，如何保护自己的软件产业，如何培育自己的软件市场……在这些方面我们究竟做得如何呢？微软睁一只眼闭一只眼时就心安理得地用盗版（包括国产），微软要打要抓又觉得自己很委屈，才想起来要支持民族软件，这种做法究竟对我们有何助益呢？

正像Intel前总裁葛鲁夫所说：“只有偏执狂才能生存”，尽管Windows系列和Office系列已经并将继续给微软带来滚滚财源，比尔·盖茨仍旧时刻准备着打击可能对他造成威胁的任何东西，这一点遭致世人的极大反感，就算盖茨再捐出更多的钱来也于事无补。不过这怪不得微软，因为这就是我们的时代，一个“赢家通吃”的时代。不管什么人，只要他在玩这个游戏，就别无选择。

微软从小到大的发展过程有着很多东西可供发掘，值得我们的IT企业学习借鉴。与其空喊口号，不如潜心研究。不过在我印象里这些年国内仅见过一本认真研究微软的译作——《微软的秘密》，那些纵笔论道的先生们能否再为我们多介绍一些呢？须知，谩骂排斥对微软不会有什么作用，只会捆住自己的手脚——这一点对任何霸权都是如此。

## 游击队与正规军

在敌强我弱的年代里我们靠游击队与敌人周旋，但在数字化的今天，游击战术不但无法帮助我们取得胜利，甚至有可能连生存都成问题。看看我们周围大大小小的软件公司，有几个不是打一枪换个地方，而又有多少是有条件、有志愿踏踏实实做番事业的呢？就拿国内软件业的龙头老大——金山公司来说吧，如果不是联想注资的强有力支持，在目前如此恶劣的市场条件下，它还能有如今这样的底气吗？

目前的竞争已经扩展到全球范围，也就是说世界上已经没有所谓的“世外桃源”了。而国外的大公司经过多年发展，早已形成系统全球经营策略，借助于跨国经营的优势，不断合理配置资源。特别是进入“后工业时代”，他们在经营理念上又有极大的突破，更加强调各种资源之间的和谐共享，突出智力因素，重视对于智力资源而非以往的物质资源的垄断与占有。新型的软件产业正是一个极好的体现，微软的固定资产一定比不上通用汽车公司，但它的股票市值在短短的二、三十年间就已经超过了通用而成为美国乃至世界之首，据报软件产业目前已成为美国经济的龙头产业。反观我们自身，发展市场经济还处于初期阶段，市场经济是一系统工程，最近有人提出要把中关村变成中国硅谷，我当然不反对这样做，但要实现这一目标还尚需时日。

看到国内的散兵游勇们在各条战线上奋勇抵抗着跨国公司的步步紧逼，这番景象真是让人唏嘘不已。我们的企业什么时候才能享有一个合理有序的竞争空间呢？

飞刀，又见飞刀。数字化时代的飞刀会不断地向我们飞来，只不过它们都不是来救你于水火之中的，而是来取你性命的。据报道微软将在Office 2000和Windows 2000的中文版本中捆绑手写输入系统，这势必将迅速击垮国内的同类软件开发公司，例如汉王、紫光和中台合资的蒙恬手写输入系统。中国工程院院士、联想汉字系统的开发者、联想集团研究员倪光南认为，在手写输入市场上，这三家公司根本就没有办法和微软竞争。他愤怒地说：“如果微软决定自己开发某种产品，没有人可以和它竞争”、“如果不改变这种游戏规则，中国应用软件的开发永远也摆脱不了跟在别人后边跑的被动局面”。

我们何去何从？

# 我们的网络——网络媒体路在何方




WO MEN DE WANG LUO -- WANG LUO MEI TI LU ZAI HE FANG

北京　尚进

对于中国网络来说，99年可以算是给一个时代画句号的时候了。这个即将结束的时代是网络淘金阶段，是个人网站发展的时代，随着各大资本对网络的投入正式开始，中国的网络即将进入以资本为中心的资本竞争阶段。正是在这个变换更迭的时候，中国网络需要全方面地说叨说叨，于是就有了《我们的网络》的若干文章。

## 一.类型复杂的网络媒体

对于网络相信不管大家了解多少，都能说上一大通话。但是将网络与实际结合起来并不是每个人都可以解决的问题。对于被称为第四媒体的网络，的确被许多传统媒体以及ICP所看好，可是目前国内的网络媒体却存在着相当多的问题。

首先不同人对于网络的媒体性质界定存在着很大的差异。有人推崇《连线》式的独立第四媒体，这种媒体形式一切的内容统统是单纯的网络版本，所有文字都是其在网上独家的。这种媒体的形式需要有自己的采编队伍，需要有大牌的评论人，由于完全的网络性质，使得其在经营方式上更新颖，但这类纯网络媒体的旗帜《连线》还是难以维持，最终难逃被购并的结局。目前国内打着第四媒体或是某某网络版的网站还少有此种模式，但隶属新华社的国中网曾经欲借国家级新闻机构的采编实力有此尝试。而此种纯粹的网络媒体对于国内信息大众来说最大障碍就是网络总人口数量有限。

与前面这种纯网络媒体相对，现在大量存在的是以网络为平台的，将搜集的信息大量的转载，自己并没有采编记者的网站。不用我说，网易、新浪网就是我们眼前最好的例子，最近尤其以新浪网的每五分钟刷新一次为龙头，挑起了中国新闻性网站的新高峰。可以说这种模式至少是目前网络媒体最实用的模式，对于本身中文信息量并不多的华人网络圈来说，新浪算是周转收集新闻信息方面动手最早的一个。但是从长远角度考虑，单纯的转载摘抄收集并不能确立自己的独立性，如果有第二个或是第三个同类的网站同时兴起的话，势必只有规模大实力强的才会生存。目前国内这种网络媒体形式相对数量很多，而收集转载信息的质量与数量却存在着相当大的差异，存在着信息效率与网站规模的矛盾，而专业性媒体网站的内容又多集中在与计算机或是娱乐有关的方面，所以就存在着受众选择中文信息余地小的矛盾。而国内众多网站对于信息的寻找又相当不负责任，很多信息都是来源自同一点，信息集中类网络媒体相互摘抄、内容雷同的现象十分突出。

剩下的就是各中央、地方媒体或是大牌传统媒体的网络版了。这

些传统媒体的网络版从内容和性质上都可以说是传统媒体触角的延伸。这些网络版有自己的采编队伍，虽然有些还是纸媒体的数字化复制，但是可以看到已经有很多传统媒体开始将网络媒体与自己的传统媒体分列开来。从这点来看，传统媒体的网络版的确对前面所说的纯网络媒体带来了威胁，而关键的是传统媒体的这种脚踩两只船的做法是最务实的，要知道现在真正看网络媒体与传统媒体的人口比例是非常低的，这主要是网络人口少及信息了解渠道习惯性的原因。但是这种做法在协调本媒体在不同形式信息分配比例之间存在着很大的不确定性。

除了以主页形式存在的网络媒体网站外，另一个网络媒体的形式就是电子邮件杂志。由于其存在的形式更接近纸媒体的周期性，所以不可能有网站类媒体的新闻即时性，但是由于接近普通纸媒体，使得其更易被大家所接受，而且获取方式又比网站媒体形式方便，所以电子邮件杂志比其他形式更容易实现。国内电子邮件类杂志数量也不少，由于有索易等电子杂志服务，个人创办的电子杂志数量相当多，但其质量却非常差，并由此使得国人习惯地认为电子邮件杂志毫无希望。但是网易的电子杂志由于相对的商业模式运作较早，加之始终表现稳定，目前已经有了近20万的订户。可以说网易电子杂志为今后电子杂志的发展打下一个好基础，但真正大力发展电子邮件杂志看来还要等到网络人口真正增加的时候。

## 二、收入来自何方

对于网络收入来自何方的问题并没有几个人真正明白，对于网络媒体的收入就更不了解了。从目前的情况来看由于网络媒体大都为免费提供信息，所以不可能通过收取信息费来获取收入。于是广告自然而然地成为网络媒体的主要利润点，对于有新闻采编能力的网络媒体来说出售新闻转载权能够获得的收入并不比广告少，由此不难看出原创信息的价值。而除了这些主流收入外，还可以通过合办栏目、搞问卷调查、网络彩票、网络拍卖等形式来获取一些收入，但往往利润不高。另一种形式则是从最初的信息提供即收费，这要求网络媒体的内容要能吸引人。目前国内尚无此类网络媒体，到是有不少杂志报纸在推出自己的网站时曾经尝试付费阅读，结果应者寥寥无几。这主要是由于国内免费电子刊物质量低，加之索易所带来的免费的混乱，使得付费方式变得更加空中楼阁了。但是随着网络媒体的增多，能够原创信息的自然不会放过这笔收入，所以网络媒体对信息收费将是必然的趋势。

其实对于网络媒体来说，真正的目的并不在收入本身，而大都借助媒体的便利行其他渔利之事。而对于传统媒体跨入网络媒体的目的就更是直接，要借助自己已有的优势扩大未来的发展。所以说网络媒体的收入在于未来的发展，以及未来信息价值形式的规范形成。

## 三、路在这方

如果要问网络媒体路在何方，可不是一句两句可以说清楚的，而且其中变数非常大，往往某个新闻事件就会影响到某个网络媒体的兴衰（国中网报道世界杯一夜成名）。所以说网络媒体是路在脚下，而提供信息的定位是否合适更是关键。目前有很多网站都提供新闻或类似信息，但除了摘抄外就是频繁地链接了，总是想做得大而全。其实网络媒体最终能够做得大而全的只能是少数资本投入多，有自己的新闻评论采编力量的，与其都想做得大而全，倒不如在原创、特色、时效上下功夫，将网络媒体做得小而精。而目前网络信息的版权尚无明确的界定，如果出现纠纷很难通过法律形式解决，这种实际情况对于采取原创非常不利。

如果都做摘抄站，虽然现在新浪网这样的网络媒体十分红火，但是其终究没有自己的采编队伍，信息的总量并不会增加，最终使得各个摘抄型网络媒体大同小异，这对于我们的网络发展并不是十分有利的。而普通媒体与纯网络媒体的结合似乎是条不错的模式，但关键要有资本注入网络媒体经营运作。

最后还有一个非常重要的制约因素，就是国内对于媒体的新闻管理制度，所以并不是说摘抄型网络媒体要原创就可以原创的，因此与有新闻信息编制权的媒体联合或者对于国内新闻管理制度的改革，才是中国网络媒体最期望的。

**以后，我还会继续对“我们的网络”这一话题发表意见，感兴趣的朋友可以通过bit-recluse@163.net与本人联系，也希望所有对中国网络怀有情结的读者提出自己的看法。**

# 快得象飞一样——常用下载工具测试

上海 孤雪

或许你的电脑已经装备了奔腾Ⅲ的处理器，有了Voodoo3或TNT2这样的3D显示卡，有了Sound Blaster Live！这样的极品音效卡，有了一个飞速的SCSI硬盘，有了高达128M的7nsSDRAM，那么无论你用它做什么，都会觉得你的电脑快得几乎飞了起来，除了……

当你在网上冲浪时，有时只有零点几k的下载速度以及频繁的断线是否常常使你很恼火？尽管你有一个USR或贺氏的56KModem，但网络似乎成了电脑的唯一瓶颈。信息时代的高速发展，使得网络越来越拥挤不堪。幸好，我们还有各式各样的浏览器加速软件；幸好，我们还有如此丰富的支持断点续传的下载工具。

GetRight？Go!Zilla？NetVampire？还是国产的NetAnts？抑或最新的MassDownloader？究竟哪个更好些？笔者最近下载了它们的最新版本，进行了较长时间的试用（近两个月），并在其它条件基本相同的情况下进行了测试（**数据见附表一**）。结果怎样？让我们看看究竟。

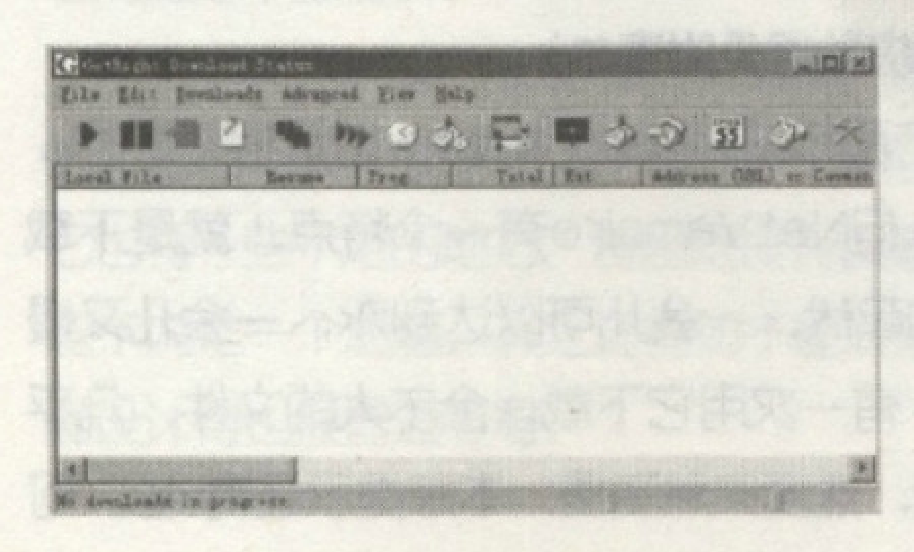
## 炉火纯青——GetRight

**性质：共享**

**最新版本：3.3.4**

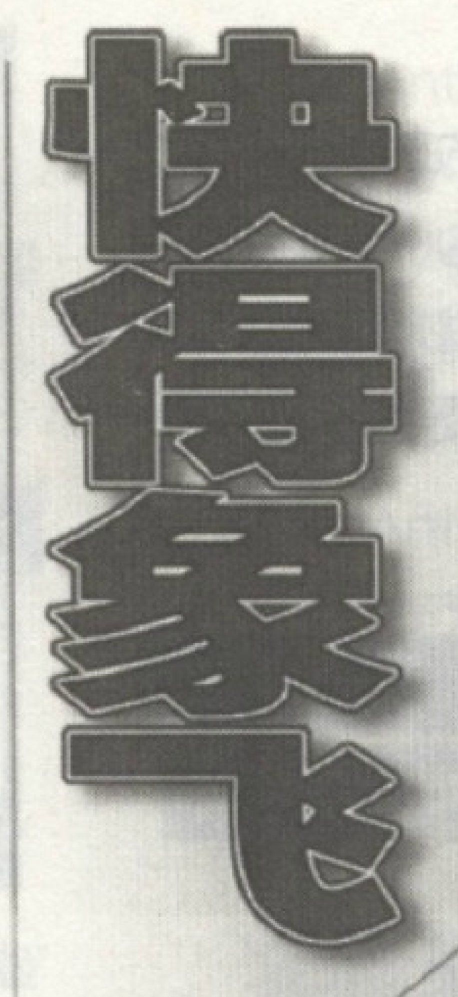
**下载网址：http://www.getright.com**

记得第一个叫出“断点续传”的似乎就是这个GetRight了。当时它的出现着实令许多饱受断线之苦的人们欣喜若狂。从最初的1.0到现在的3.3.4，



GetRight每一个新版本的推出，总给人以日趋完善的感觉。可以说，最新版的GetRight已经到了炉火纯青的境界。

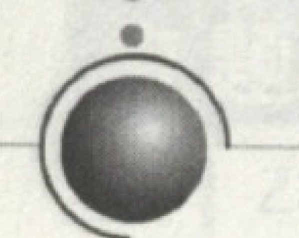
GetRight的界面并不华丽，但给人比较干净、舒服的感觉。



在最新的3.3.4版中，外观有了很大改进，主要是一些图标上的小变化，却使整个软件看上去焕然一新，令人感觉赏心悦目。对一个下载软件来说，界面可能不是很重要，但好的界面无疑起着锦上添花的作用。

作为最老牌的下载软件，你想得到的功能它都有了，你没有想到的它也帮你做到了。除了FTP、HTTP服务器下载、支持断点续传、支持代理服务器、定时下载、自动调用病毒检测程序、语音提示等常规功能外，新版本还增添了许多新的功能。其中有一个功能是其它软件所不具备的，也是笔者非常欣赏的，即下载文件的分类存放功能，如按服务器类型存放、按下载日期存放、按文件类型存放等。这对于一些经常需要下载大量文件的用户来说非常有用。另一个重要的新增功能便是镜像查找功能了。虽然这个功能其它软件早就有了，但GetRight无疑是做得最出色的。在我的这次测试中，GetRight取得了很好的成绩，就是靠了这个功能的帮助。

GetRight不仅功能强大，它的易用性和稳定性也是非常出色的。它支持浏览器点击捕获，剪贴板自动查看和拖放下载。下载完成后还有语音提示，非常体贴用户。由于GetRight的设置相对较多，它专门设计了一个配置向导（Configuration Wizard），并提供了两种模式（Basic Mode和Full Mode）供选择。在我的实际使用过程中，GetRight是最稳定的，从未出现过不能连接或中途文件丢失的错误（尽管它有恢复丢失文件的功能），而且总能找





到一个速度较快的站点。

GetRight的速度不是很快，但强大的功能弥补了这一缺陷（尤其是镜像查找功能），使其成为一个非常优秀的下载软件。如果说它有什么缺点的话，就是作为一个共享软件，未注册的版本过期后每次下载总要等上几秒钟令人很烦。

## 昨日黄花——Go!Zilla

**性质：免费（3.3版起）**

**最新版本：3.5**

**下载网址：http://www.gozilla.com**

提起Go!Zilla，这似乎是和GetRight一样古老的下载软件了。可是和GetRight的日益炉火纯青相比，Go!Zilla只能说是“昨日黄花渐凋零”了。在笔者了解的许多朋友中，居然没有一个在用Go!Zilla，也许它从3.3版起由共享软件变成了免费软件就说明了什么吧。

Go!Zilla的界面应该说是不错的，甚至比GetRight还详尽些。可看上去总不是很舒服，甚至让人有些恶心。它和浏览器结合得简直太紧密了，甚至我没有运行它也会“当”地一声跳出来（这个声音也挺恶心）。它的功能也非常多，稳定性和易用性也很不错，可总的来说表现平平。

Go!Zilla的广告词是“找到速度最快的站点”，可在实际使用中，它找到的最快站点也并不是很快。原因可能是它使用内置的FTP搜索器，找到的总是国外的站点，而不像GetRight那样直接寻找镜像，能找到速度很快的国内站点。Go!Zilla的速度可以说没有一点优势（最起码对于国内的用户），在我的测试中也得了倒数第一，难怪它的支持者越来越少了呢。

顺便说一句，笔者这次用的仍然是它的3.3版，最新的3.5版正在beta测试中，不知道有没有改进。

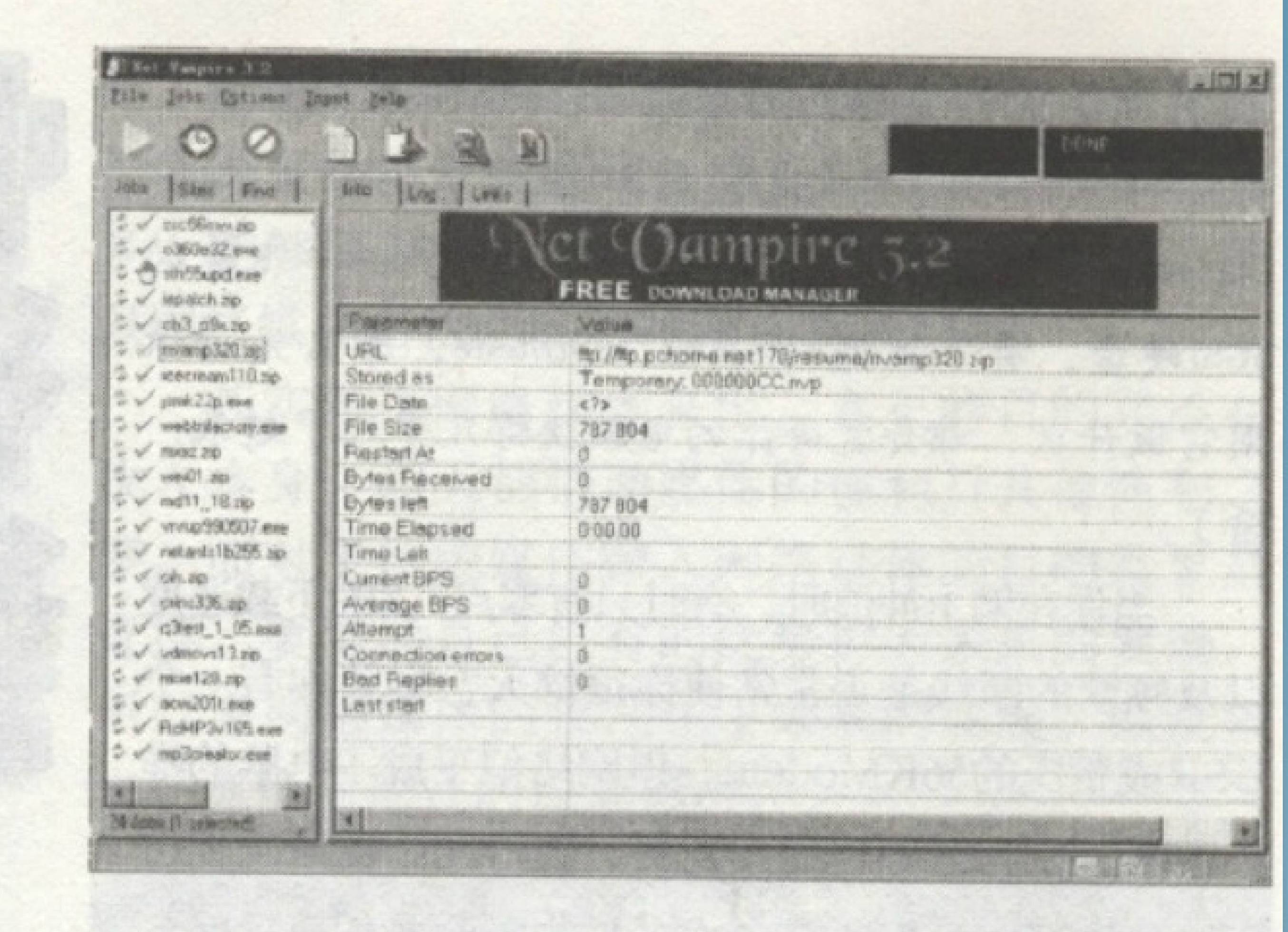
## 半路杀出——NetVampire

**性质：免费**

**最新版本：3.30**

**下载网址：http://www.netvampire.com**

NetVampire的出现可以这样来形容：半路杀出个吸血鬼。一时间网上赞誉飞扬，人人都开始疯狂“吸




血”。那么，NetVampire好在哪儿呢？

NetVampire给人的第一感觉是下载时列出的信息相当详细，几乎达到了专业级水准。界面也设计得很不错，在当时可以说是最好的。（现在说来也仅有3.3版以上的GetRight可与其媲美）

从2.41到3.01再到现在的3.30，NetVampire一步步走向成熟。从3.30版来看，NetVampire的各方面表现均属上乘，可以说是一个不可多得的精品软件。

NetVampire的功能也是相当多的，易用性方面完全和GetRight不相上下。这里更要说一说的是它的速度表现。记得NetVampire刚推出时，许多网友赞叹其速度无与伦比，是GetRight的两倍。可在笔者的使用过程中，从未发现它的速度有如此之快，有时它甚至不如GetRight，更不要说和NetAnts这样的多线程下载工具比了。究其原因，可能是由于GetRight在下载时每当速度变慢就自动寻找更快的站点，这在很大程度上弥补了GetRight下载速度的不足。而NetVampire刚推出时GetRight还没有此项功能。当然，NetVampire刚出现时也没有NetAnts这样的多线程下载软件，其速度在当时称雄也就不足为怪了。为了说明问题，笔者特意把GetRight的镜像查找功能关闭后，再让它们对同一个服务器的同一个软件进行下载。结果表明NetVampire平均比GetRight快出10%到15%，这应该是比较真实的速度对比。**（相应数据见附表二）**

从稳定性方面来讲，NetVampire也是相当好的，一般不会断线。但NetVampire有一个特点，就是下载速率会有较大的起伏，一会儿可以达到7k，一会儿又慢得只剩1点几k。有一次用它下载一个不大的文件，几乎下载完了的时候，速度突然变慢，本来提示还有5秒，可

这5秒却让我足足等了20秒。

总的来说，NetVampire是一个非常优秀的软件。虽然它的速度不是最快的，功能也不是最全的，但仍然是一个不可多得的好软件。

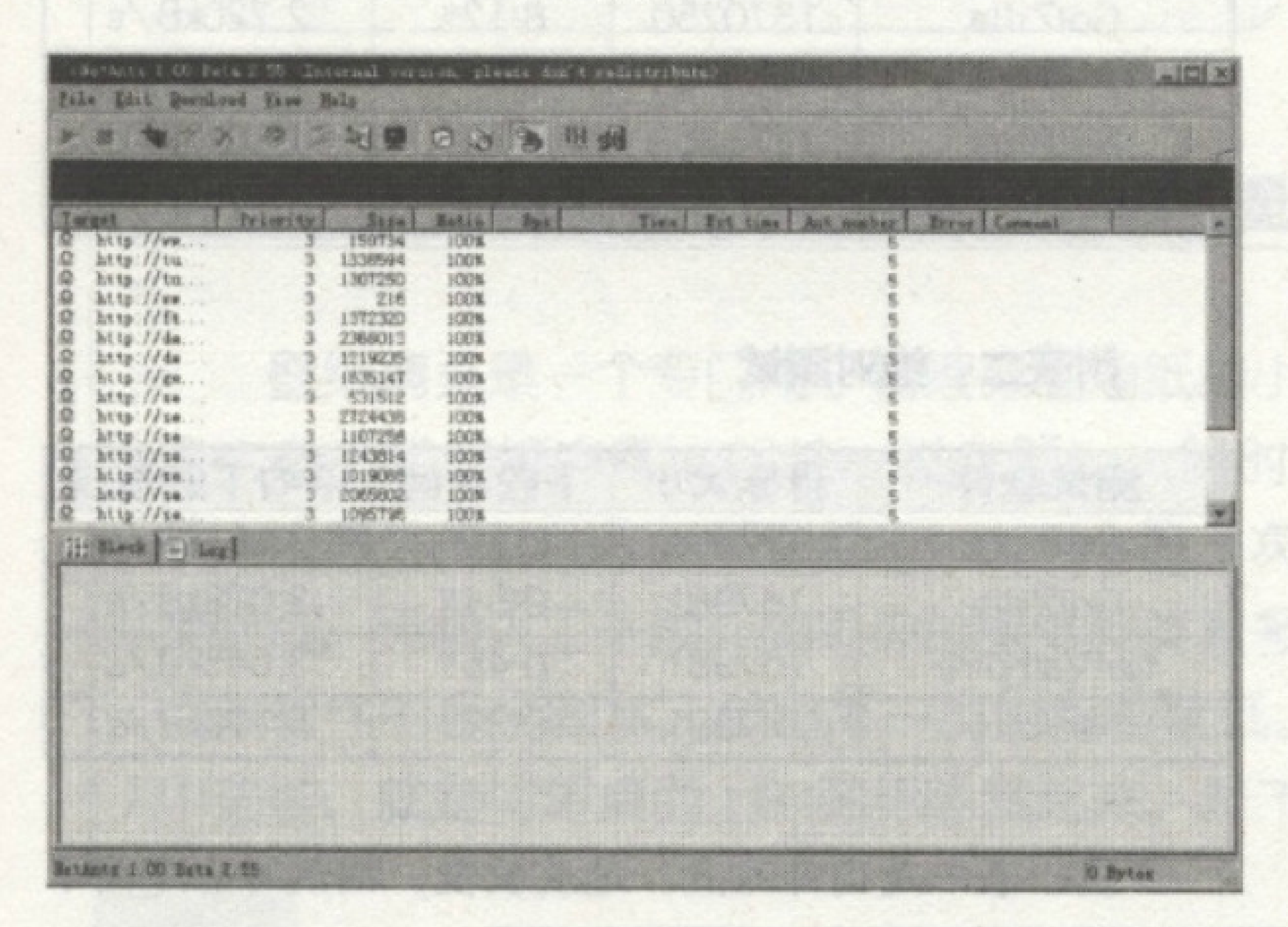
## 后起之秀——NetAnts

**性质：免费**

**最新版本：1.0beta2.55**

**下载网址：http://netants.yeah.net**

蚂蚁？蚂蚁的速度可能不会快到哪儿去吧？可蚂蚁总给人以勤劳、踏实的感觉，而且似乎挺有合作精神。值得骄傲的是，它是由国人编写的，最初就是因为这个原因才下载了它，而且一直用到现在。



NetAnts最基本的特点是可以让五只蚂蚁协同工作，即多线程下载，使下载速度得到了质的飞跃。特别是在线路状况合适的情况下，NetAnts的下载速度可以得到成倍的提高。在我的测试中，NetAnts比GetRight和NetVampire快出了60％以上，虽然还不及MassDownloader而屈居第二，但已是非常令人满意了。NetAnts是第一个采用多线程下载的软件，最大限度利用了带宽，达到了前所未有的下载速度，从这点上说它简直是个里程碑。

NetAnts的功能是比较强大的，诸如定时下载之类的功能都有了，能够很好地支持FTP和HTTP下载。但它也有一些不足的地方，特别是没有镜像查找功能，这不能不说是一个遗憾。其它还有如不能捕捉IE中的点击、界面设计得也很普通等等。

NetAnts目前还只是一个测试版，我们期待正式版推出时能加入这些功能。NetAnts的稳定性倒是非常不错的，几乎能够适应各种情况的下载，较少断线。NetAnts也有下载速率起伏较大的问题，有时真是非常快，而有时则稍慢一点，但总是保持在一个较高的水平上。NetAnts可以说是最完善的一个多线程下载软件了，谁说国产软件没有精品呢？！

## 大吃一惊——MassDownloader

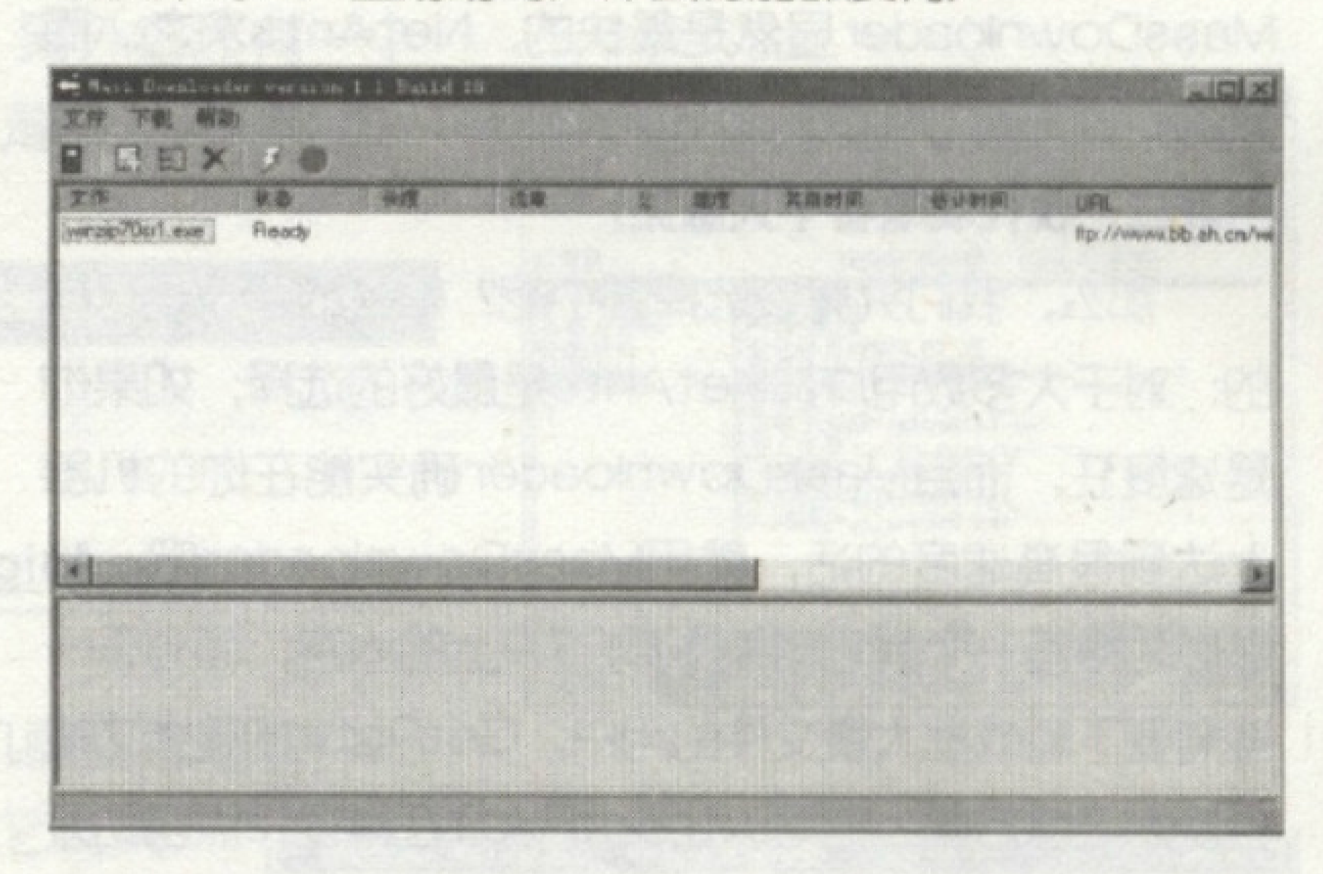
**性质：免费**

**最新版本：1.1build18**

**下载网址：http://www.sarasnk.sitek.net/pages/arny/md.htm**

说实话，能让人大吃一惊的软件实在少得可怜了，可这个MassDownloader却让我连吃了三惊。到底是怎么回事呢？请听我慢慢道来。

第一次看到MassDownloader是在电脑报上，它一下子就让我大吃一惊：速度比NetAnts快50％！天啊，这该是什么速度！然后终于找到了它，立即Down了下来。一运行，我再次目瞪口呆！这、这、这是一个下载软件啊？！空荡荡的，什么功能都没有，



精华似乎都集中在一个Options菜单里了，可也没有什么内容，许多最基本的功能如拖放链接下载都没有！幸好总算有个剪贴板监视功能，还不至于要手工输入地址。这时MassDownloader给我的印象已大大下降，可我对它的速度还报有一丝希望。打开浏览器，粘贴了几个链接进去，咦，怎么回事？居然都不能下载。试了好几次都是这样，换一个地方试试，还是这样。我百思不得其解地打开了帮助文件，“目前版本不支持FTP节点下

载”的字样赫然入目，我简直呆了，仿佛看到了一句外星文字。一个下载软件不支持FTP？那、那它还能干什么？哦，还可以进行HTTP的下载。这时我想：什么玩艺儿嘛！就算它的速度达到100k/s我也不会用它了。

终于找到一个文件粘了进去开始下载，它的速度倒是给了我眼睛一亮的感觉。虽说没比NetAnts快50%，可快出了许多倒是真的。我想这要归功于它采用10个线程同时下载，比NetAnts多一倍的缘故吧。而且它可以让你随意设定线程数，最大到99个，具体选多少要视线路状况而定，一般来说10个是最佳的。需要说明的是，MassDownloader在测试过程中出现了许多问题，而且有些莫名其妙，如在笔者的一位朋友家里它死活只肯用一个线程下载，不管哪个站点都是如此，可NetAnts却工作得好好的！笔者专门就此问题询问了MassDownloader的作者，得到的回答是他也不知道。不过他说MassDownloader的新版（build 41）即将完成，会加入FTP支持和许多其它功能，让我们拭目以待吧。

看到这里，读者对于现在一些最流行的下载软件该有些了解了吧。从功能上看，GetRight是最好的，NetVampire和Go!Zilla次之；从速度上看，MassDownloader显然是最快的，NetAnts次之；而从稳定性来看，则是GetRight和NetAnts最好。**（见附表三，仅代表笔者个人意见）**

那么，我们究竟该选择哪个呢？笔者的建议是这样的：对于大多数用户，NetAnts是最好的选择；如果你是速度狂，而且MassDownloader确实能在你的机器上达到很高速度的话，就用MassDownloader吧，当然你还得备一个其它软件下载FTP上的内容；而对于一些需要下载成批大量文件的用户，GetRight的强大功能会使你倍感方便。你可以让GetRight在半夜12点自动开机自动下载，下载完毕自动关机（这点GetRight做得很好，比用NetAnts放心得多，毕竟它还支持断线重拨）。你还可以让GetRight开10个文件同时下载，等于是多线程下载了，速度不会慢的（笔者就一直是这样做的）。顺便说明，国内的许多站点为了避免堵塞，拒绝多线程下载软件的下载请求（方法其实只是检查是否是同一个IP地址），这时NetAnts就没用了，因此应该备一个NetVampire或GetRight，不过这种国内站点的速度都比较快。

断点续传软件毕竟只是我们针对上网速度如此之慢、上网费用如此之高所采用的权宜之计，也许将来的哪一天，我们可以完全甩掉这些软件，那时也许下载几十兆的东西只要几秒钟！随着计算机、有线通讯甚至卫星通讯技术的发展，这一天一定会到来的。

**本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第9期\BBX下。**

**附表一：**

| 测试软件 | 目标大小 | 下载时间 | 平均下载速度 |
|---|---|---|---|
| GetRight | 1370250 | 6'49" | 3.272kB/s |
| Go!Zilla | 1370250 | 8'12" | 2.720kB/s |
| NetVampire | 1370250 | 7'41" | 2.903kB/s |
| NetAnts | 1370250 | 4'33" | 4.901kB/s |
| MassDownloader | 1370250 | 3'44" | 5.974kB/s |

**附表二：绝对测试**

| 测试软件 | 目标大小 | 下载时间 | 平均下载速度 |
|---|---|---|---|
| GetRight | 167981 | 0'50" | 3.281kB/s |
| Go!Zilla | 167981 | 0'54" | 3.038kB/s |
| NetVampire | 167981 | 0'45" | 3.645kB/s |
| NetAnts | 167981 | 0'32" | 5.126kB/s |

注：表一是国外站点，速度较慢，测试时全部用了镜像查找功能（凡是能用的）；

表二是国内站点，全部关闭了镜像查找功能。由于是FTP站点，MassDownloader未测。

测试环境：MMX166，48MRAM，Windows98

中胜zsc56mw Modem，连接速率：46666bps

**附表三：笔者的评价**

| 测试软件 | 速度 | 功能 | 稳定性 | 易用性 | 界面 | 总评 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| GetRight | 65 | 95 | 95 | 95 | 90 | 80 |
| Go!Zilla | 55 | 90 | 85 | 95 | 75 | 65 |
| NetVampire | 65 | 95 | 85 | 95 | 90 | 75 |
| NetAnts | 80 | 80 | 95 | 85 | 70 | 85 |
| MassDownloader | 90 | 30 | 50 | 40 | 40 | 60 |

注：总评是笔者根据该软件前面几个方面的表现以及各方面的重要性综合评出的，代表了软件的整体水平和笔者的推荐程度。

# 寒羽软件集合

寒羽软件工作室 CoCo

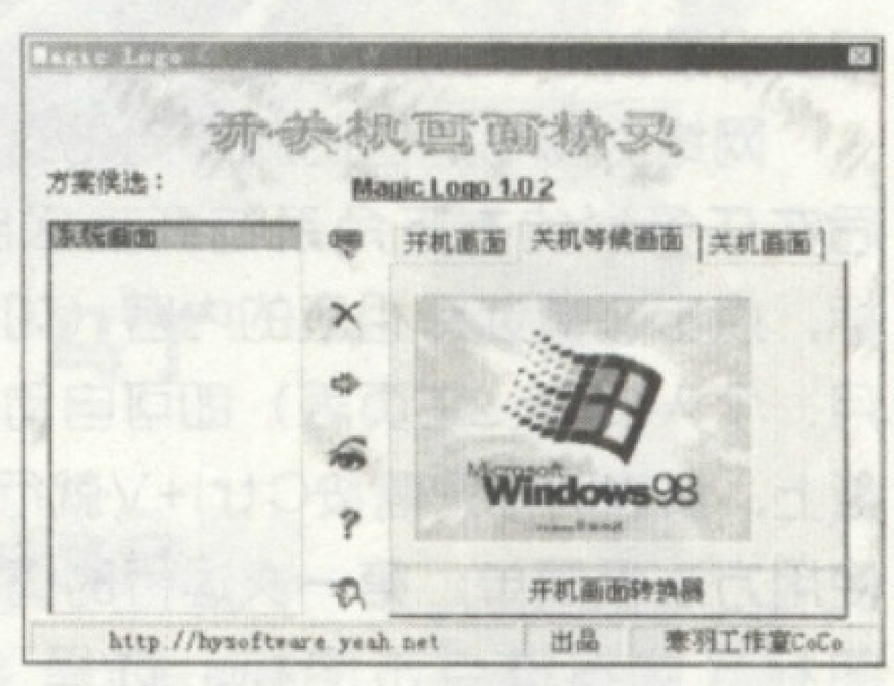
**编者按**：继任良的“飓风软件合集”之后，来自江西的CoCo也为我们奉上了这道“寒羽软件集合”。本刊非常欢迎广大电脑爱好者将自己心爱的作品推荐过来，让更多的人了解使用，让我们共同为国产软件的发展壮大而努力吧。




## 壁纸管理小助手——壁纸精灵

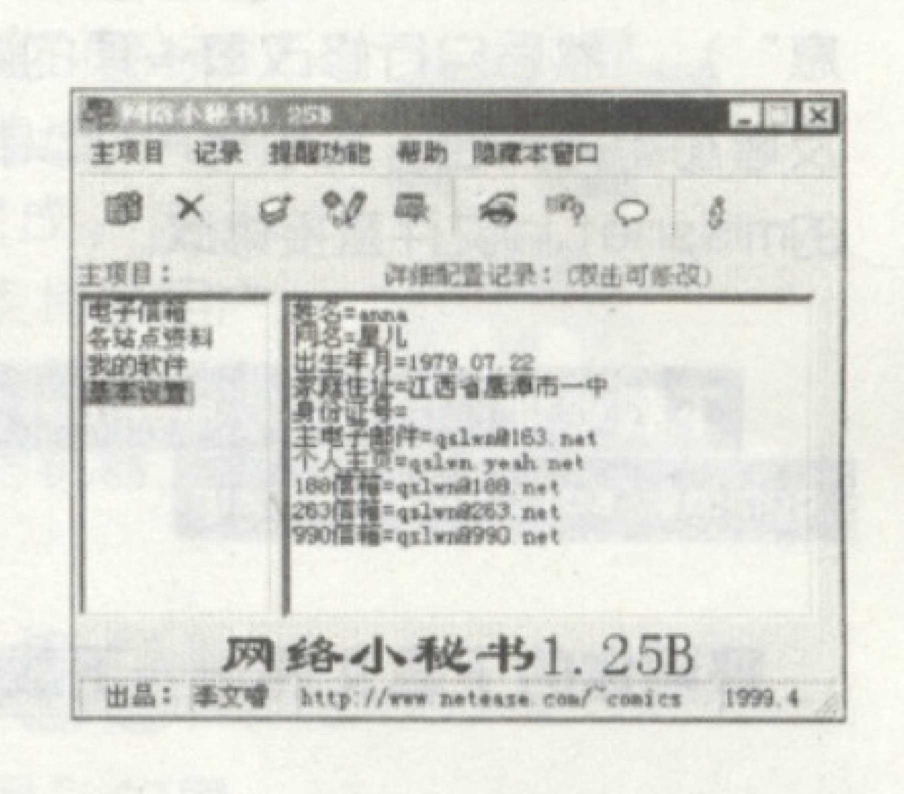
壁纸精灵是一个专门用于管理桌面墙纸的小工具，你可以设定自己的壁纸方案（如某一类专题），随时方便地切换壁纸。它最大的功能在于可以使Windows每一次启动时自动更换壁纸，无需人工干预。如果你的壁纸种类繁多的话，可以运行本软件的多个副本，做出某一类的专题壁纸。另外它还有一个小功能，就是可将桌面上的图标隐藏起来，是不是很Cool?

**下载地址**：http://member.netease.com/~comics/soft/magicwall.zip




## 开关机画面自己做——MagicLogo

MagicLogo是一个32位的开关机画面管理软件，运行在Windows95/98环境下。和其它此类软件不同的是它的管理功能，你不需要打开图像浏览软件就能知道开关机画面的实际效果；还可以直接设置成开机画面，免去了手工操作的麻烦；软件提供画面的增加、删除等功能，这样当你从网上下载了大量的开机画面时，就不用再为管理而发愁了。




值得一提的是该软件附加的开关机画面转换器，可以将任何JPG文件自动转换成256

色的开关机画面（logo.sys、logow.sys、logos.sys），并能很快地输入到某一目录下，无需第三方软件，即可轻松制作自己的开关机画面！

**下载地址：http://member.netease.com/~comics/soft/magiclogo.zip**

## 网上冲浪好伴侣——网络小秘书

我们在网上冲浪时很多情况下要填很多的表单，每次都要输入重复的内容是一件挺麻烦的事情。这时我常常会想：如果有一个贴身的秘书能帮我记录就好了。

网络小秘书的目的就是简化这种步骤。运行后在任务栏的右下角系统托盘区出现一个小图标，点击右键选择相应的内容（如姓名、出生年月、个人资料、主页等）即可自动被复制到剪贴板上，填表时你只需按Ctrl+V就行了。本软件的使用方法很简单：第一次运行时请双击本软件的图标（或右键点击图标，选择“配置个人信息”），然后自行修改每一项的内容并可自定义及增加新的内容。高级用户可以打开软件目录下的missnet.ini文件直接修改。

**下载地址：http://member.netease.com/~comics/soft/missnet.zip**

## 整理你的下载文件——下载软件管理盒

下载文件的管理有时真是一件挺麻烦的事情，特别是象笔者这样的网虫，每天都要下载大量的文件，而且一股脑地放在download目录下，时间一长，看着这些压缩包自己也搞不清哪个文件是干什么用的了，所以就编了这个软件来管理管理。你只要选中一个软件，用鼠标右键发送到“下载文件管理盒”中，填写一些备忘的信息，下载的软件就被你分门别类地放到文件盒中了。下次需要的话，不用费心去找，直接在文件盒中调用就OK了，是不是挺方便的？

通过本软件你可以很方便地保存下载了什么文件、下载文件的大小、位置和下载地址以及软件功能等信息，如果你是软件收藏爱好者的话，本软件也可以作为一个很好的软件收藏目录，就象放书的书架一样，随取随用。对于制作软件光盘的人来说，它也可以很方便地做成光盘软件目录。

**下载地址：http://member.netease.com/~comics/soft/dfbox.zip**

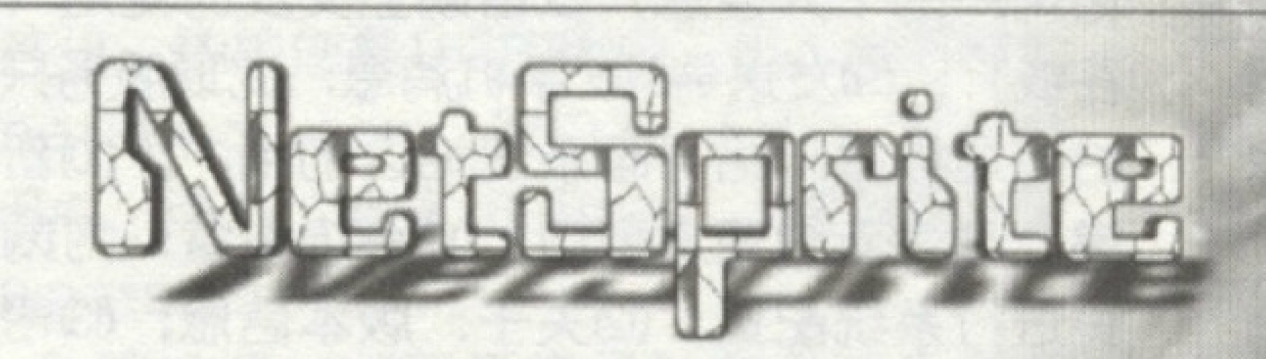
## 品一品绿茶——GreenTea

如果你希望自己的网页漂亮而显眼，JavaScript是一个不错的选择。它比起Java Applet来，不但速度快，而且易于保存和维护，另外它的编程也很容易进行。虽然使用JavaScript能给网页带来各式各样的效果，但作为一种程序语言它对于不熟悉编程的人来说，还需要刻意去学习。对于一个新手来说，想学好这门语言并不容易。即使是对JavaScript比较熟的人，为实现一个很小的功能而去重复输入代码也是一件很烦人的事，而且很多代码在网络上都已公开，你可以直接利用。为此，寒羽软件工作室收集了各种使用率比较高的JavaScript代码，开发了这个软件。你无需知道源代码，只需要处理一些简单的操作，代码就会生成而且能粘贴到剪贴板，使你省去了不少宝贵的时间，即使你已经有了Java（咖啡）和RedTea（红茶），再来杯GreenTea如何？希望你能喜欢这个软件。

**下载地址：http://member.netease.com/~comics/soft/greentea.zip**

**本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第9期\BBX下。**

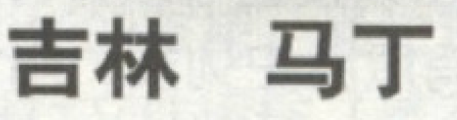
# “网际精灵”






您上网了吗？您有自己的ICQ吗？如果还没有，那么快跟我来！

当大家都在网上通过ICQ寻找朋友的时候，一款新的ICQ式的软件——“网际精灵”NetSprite横空出世。与ICQ一样，它也是通过服务器实现快速传递网友消息、收发各种信息以及在线聊天等功能的。这款软件是由南京北极星软件有限公司和江苏省公众多媒体通信局联合开发的网络寻呼客户端软件。今天为朋友们介绍的是1999年6月4日推出的“网际精灵”1.51版。



吉林　马丁

## 一、安装

如果您从未安装过“网际精灵”，可以直接在“网际精灵”站点http://www.netsprite.com下载一个名为ns151_990604.exe的自解压文件，直接运行就可以顺利安装。由于“网际精灵”使用了标准的安装界面，所以任何使用过Windows 95/98/NT的用户都能够顺利地安装使用，而且卸载同安装一样方便（但我想如果您用过之后是不会卸载的）。

## 二、UID的获得

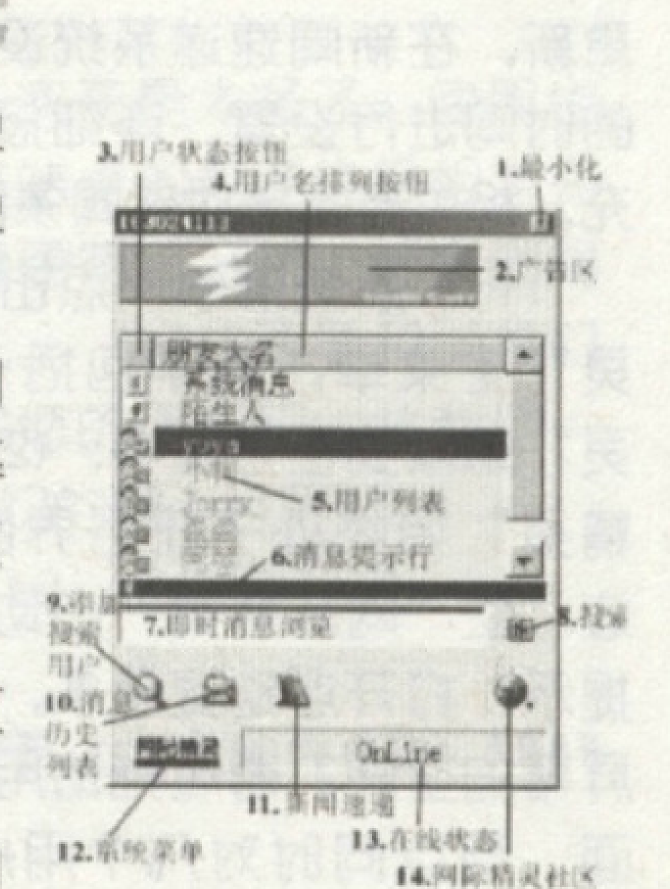
UID是一个寻呼号码，这就如同您有自己的寻呼机号码一样。它可以通过两条渠道获得：第一，如果您在申请yeah.net免费电子邮箱时选择了申请“网际精灵”号码，那么服务器会自动为您分配一个UID，密码和您的邮箱密码一致；第二，在您安装完“网际精灵”后第一次进入“用户登记向导”时，按照向导的提示同样可以得到您的UID，密码由您自己设定，以后也可以进入到“网际精灵”站点进行修改。

## 三、用户登记

安装完毕，点击桌面上的“网际精灵”图标。用户登记可以通过“用户登记向导”完成。由于“网际精灵”支持多用户的登记，所以您可以和您的朋友在同一台机器上使用它。

## 四、主界面

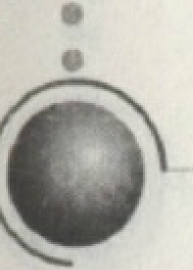
“网际精灵”的界面非常友好，精致的界面一目了然。




1.最小化：可将“网际精灵”最小化到屏幕右下方的系统托盘区里；

2.广告区：用于播放流动的广告内容；

3.用户状态按钮：用





于显示用户在线的情况，按一下可以排列用户的在线状态次序；

4.用户名排列按钮：用于排列用户名；

5.用户列表：显示被您列入用户通讯录的用户名及用户的在线状态。其中，“系统消息”显示服务器系统发给您的消息，“陌生人”将显示没有在您的用户通讯录中的用户给您发的消息。用鼠标右键点击用户名就可以实现在线的各种信息传输和编辑操作；

6.消息提示行：当有列表中的用户给您发来消息时，消息提示行将会出现闪烁的黄色提示条，用鼠标点击提示条即可查看消息；

7.即时消息浏览：提供消息的在线即时浏览；

8.搜索：通过精灵号、名字、电子邮箱搜索用户，同时还可以通过Web来搜索，是搜索用户信息的重要途径；

9.添加／搜索用户：点击该按钮可对用户列表中的用户进行搜索以及添加新的用户；

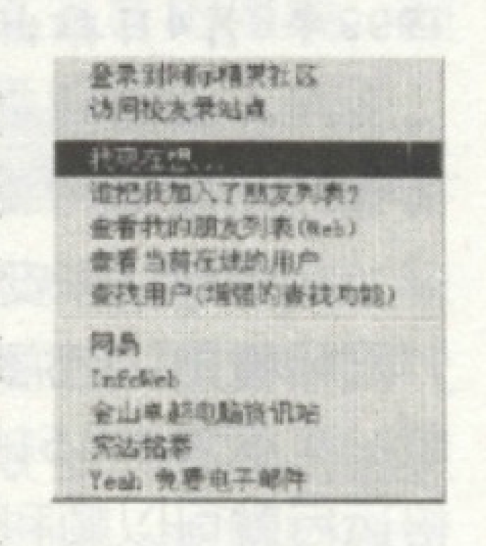
10.消息历史列表：点击该按钮可以查看用户列表中的用户同您交流的消息历史列表，用它可以对以往的交流信息进行查看、存盘、编辑等操作；

11.新闻速递：这是一项新的功能，点击它可以呼叫出新闻速递窗口。在这个窗口中可以实现对新闻的管理。其中，定制新闻可以对提供新闻的站点进行编辑，1.51版将提供“北极星新闻站”、“北京信息港新闻站”、“金陵热线新闻站”、“InfoWeb新闻站”、“金山卓越新闻站”、“江苏音符新闻站”、“网易新闻站”、“所有电脑资讯站”等8个“网际精灵”相关新闻站的站点，点选其中的站点即可对站点所包含的新闻条目进行选择。更新新闻是手工进行新闻的更新，在新闻速递系统设置中，可以对新闻更新的时间进行设置。详细报道是对新闻中摘要的扩充。相关新闻是对新闻条目的具体说明；

12.系统菜单：点击该图标将出现“网际精灵”主菜单，其中包括：⑴隐藏：将“网际精灵”隐藏到任务条中；⑵总在最上面：使“网际精灵”始终处于任务界面的最上面；⑶自动贴边：使“网际精灵”自动靠向屏幕边缘；⑷浮动提示：打开浮动提示条，减少“网际精灵”占用屏幕的空间。通过拖动用户列表中的用户名到桌面，可以同时对几个用户进行在线监控；⑸状态：改变您的在线状态，包括在线、暂时离开（时间可以用系统设置设定）、请勿打扰、离线等选项；⑹增加/寻找新朋友：启动“找朋友”向导；⑺改变登录用户：适用于多用户，可以进行登记用户的切换；⑻查看编辑个人信息：编辑登记用户的个人信息，以备网上交友时使用（必须在线）；⑼发送寻呼/手机消息：此项服务只提供给有北极星网络寻呼系统地区的用户；⑽新闻速递：激活新闻速递窗口；⑾系统设置：对网际精灵进行系统配置；⑿关于：版本信息；⒀帮助：在线帮助；⒁退出；

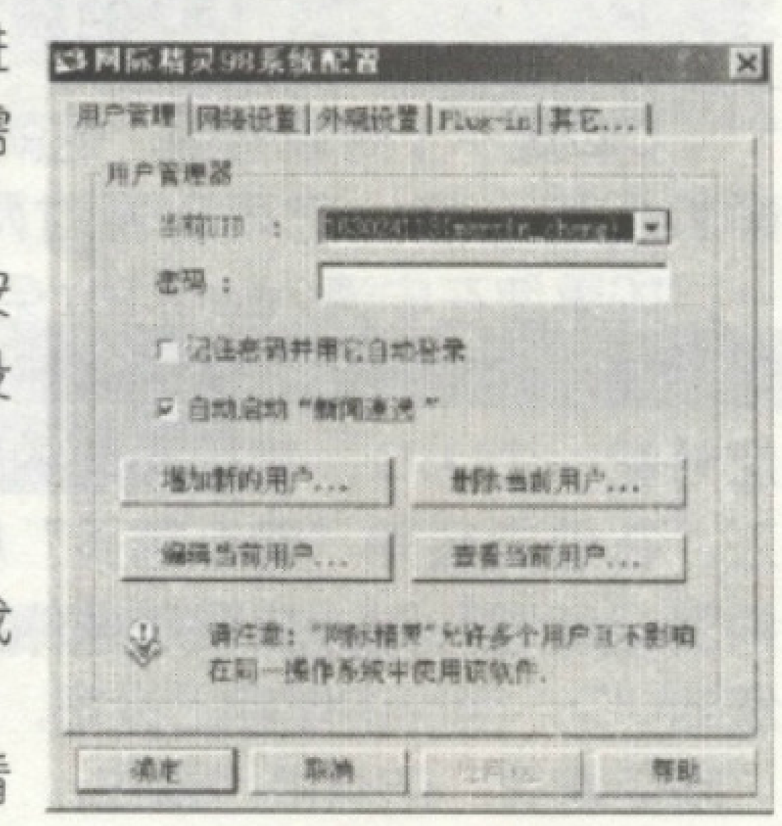
13.在线状态：显示您的在线状态；

14.网际精灵社区：点击此按钮，将实现在线的信息通讯。⑴登录到网际精灵社区：通过浏览器享受网际精灵社区的各项服务；⑵访问校友录站点：如果在网际精灵社区建立了您学校的站点，您将通过它来与您的同学们进行交流；⑶我现在想：这里提供了多种交流方式，您可以聊天、玩游戏、打IP电话，或者什么也不想；⑷谁把我加入了朋友列表：这是交流的重要方式，如果有人把您列入了朋友列表，说明他（她）对您有兴趣，也就迈出了交友的第一步；⑸查看我的朋友列表：当您将朋友加入您的朋友列表时，服务器会为您建立一个属于您的信息库；⑹查看当前在线用户：在这里，您可以通过浏览器找到与您的兴趣爱好、生日、性别、星座相匹配的朋友；⑺查找用户（增强的查找功能）；⑻一些相关链接：网易、实达、金山卓越等等。

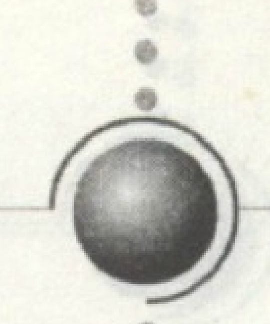



## 五、系统的设置

为了更好地进行在线交流，您需要将系统配置好。点击系统菜单按钮，打开系统设置。




1.用户管理：通过用户管理，我们可以进行增加、删除、编辑和查看



用户的一系列操作。如果想在登录时不再输入密码，您可以将密码输入后，选择“记住密码并用它自动登录”点选框。同时也可以点选“自动启动新闻速递”；

2.网络设置：网络设置主要用于“网际精灵”的网络连接。如果您是163的用户，那么服务器地址为：netsprite.com，端口为：8799。如果您是169用户，点选“我是169用户”，服务器地址为：169.netsprite.com；

3．外观设置：“网际精灵”的外观设置和Windows 9x一样简单，试一下，是不是象Winamp一样有了另一个Skin。语言的设置分中英文两种；

4.Plug-in：越来越多的软件提供了Plug-in功能，“网际精灵”也提供了这样一项功能。而且北极星软件公司将提供越来越多的Plug-in，以适应网友们提出的要求。Plug-in可以在“网际精灵”的站点下载；

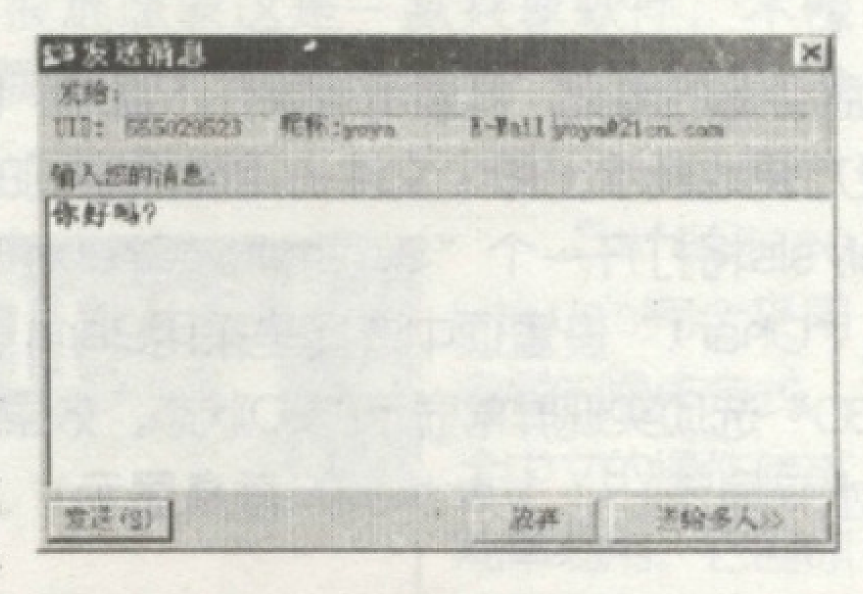
5.其它：这里是一些一般性的设置，一目了然。

## 六、使用

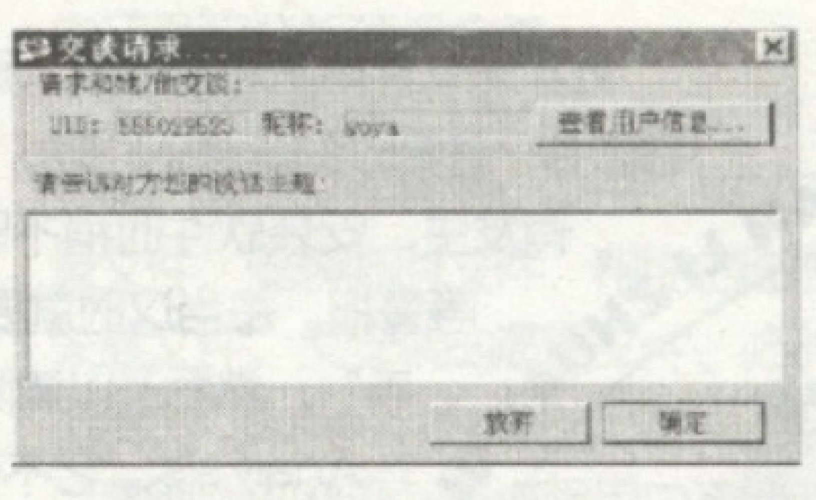
1.添加新用户：通过“用户登记向导”或在系统菜单－系统设置－用户管理器中完成；

2.添加通讯录的用户列表：如果您不知道朋友的寻呼号，就不可能和他们联系。所以，您必须在“网际精灵”中按照一定的条件搜索，并将他们的资料添加在您的朋友列表中。最简洁的办法就是通过主界面的搜索按钮，输入您要寻找的朋友所应具备的条件，找到之后如果符合您的要求，就将他（她）的资料保存到您的朋友列表中。当然，您也可以通过网际精灵社区的社区索引来寻找您的朋友；

3.发消息：在主界面的用户列表中，右击用户名，在弹出的菜单中选择“发消息”就可以输入您要发送的信息了。注意，所发送的信息最多不超过4k；




4.交谈：在主界面的用户列表中，右击用户名，在弹出的菜单中选择“交谈”，等待对方的同意。如果对方想和您交谈，你们就可以在交谈窗口中进行对话了，这可是“一对一”的交谈。当然，如果您拥有奇快无比的手指和八面玲珑的大脑，也可以同几个朋友在不同的交谈窗口中交谈；




5.发送电子邮件：在主界面的用户列表中，右击用户名，在弹出的菜单中选择“发送电子邮件”。此时，您机器上的客户端电子邮件软件将被激活，您就可以发送邮件了；

6.文件传输：在主界面的用户列表中，右击用户名，在弹出的菜单中选择“文件传输”。“网际精灵”支持用户进行在线文件传输，并支持断点续传，但不能透过防火墙。它还新增了对“拖放”功能的支持，通过将文件直接拖到用户名上即可进行文件传输（是不是又有些象Windows 9x）。

7.其它：其它功能的使用同样简单，简单到我实在没什么可说的了。

## 七、注意

需要注意的是，“网际精灵”的用户列表只针对网际精灵社区的用户，没有在网际精灵社区中注册的用户是不能被列到用户列表中去的。

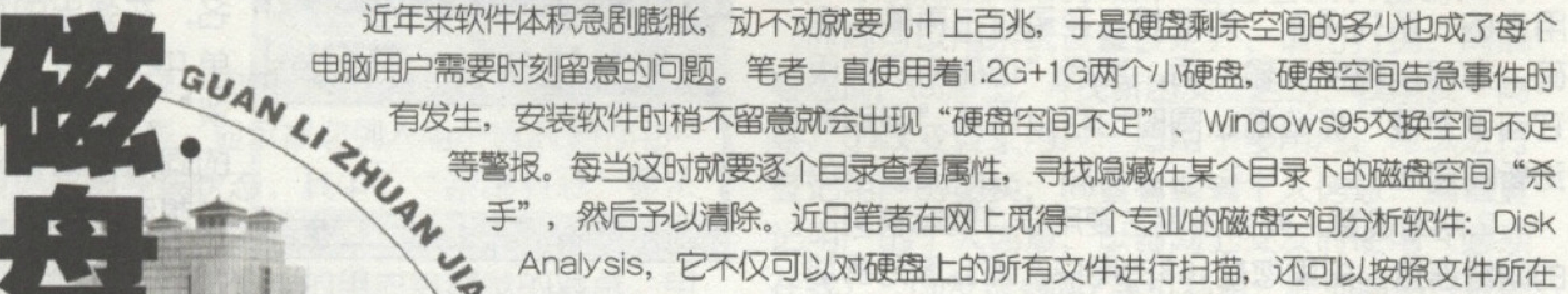
同时，由于“网际精灵”支持Web发消息的功能，如果您的朋友通过Web给您发消息，这条消息会在“陌生人”栏目下出现。

“网际精灵”的功能实在是太多了，使用也非常非常简单，尤其是其站点的帮助信息相当完备，有什么不明白的一查便知。好了，赶紧到网际精灵站点登记吧！记住，“好东西要和朋友们一同分享”，把它介绍给您的朋友们，让我们一同用“网际精灵”编织我们的网上世界吧！

（我的UID是163024113，记得呼我哦！）

**本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第9期\BBX下。**

# 磁盘管理专家：Disk Analysis



广东 太阳树

近年来软件体积急剧膨胀，动不动就要几十上百兆，于是硬盘剩余空间的多少也成了每个电脑用户需要时刻留意的问题。笔者一直使用着1.2G+1G两个小硬盘，硬盘空间告急事件时有发生，安装软件时稍不留意就会出现“硬盘空间不足”、Windows95交换空间不足等警报。每当这时就要逐个目录查看属性，寻找隐藏在某个目录下的磁盘空间“杀手”，然后予以清除。近日笔者在网上觅得一个专业的磁盘空间分析软件：Disk Analysis，它不仅可以对硬盘上的所有文件进行扫描，还可以按照文件所在目录、文件类型、文件大小、文件创建时间等不同类别显示出来，在它的帮助下捉拿硬盘空间“杀手”就显得轻而易举了，给用户管理硬盘文件带来了极大的方便。

Disk Analysis是一个共享软件，大小为378kB。将文件解压缩到一个目录中，运行Install.exe文件，根据提示很容易完成软件的安装。然后在“程序”菜单中运行Disk Analysis，出现工作界面。

由于是第一次运行，左侧的工作窗口是空白的。单击“Analysis”按钮，然后按照要求选择欲分析的磁盘并指定本次分析的名称，Disk Analysis就会对用户指定硬盘分区上的所有文件进行扫描，分析目前磁盘文件的使用情况。完成分析后会弹出一个“Disk Analysis Result”窗口，分析的结果全部在窗口列表中，我们通过它就可以了解磁盘文件的使用情况了。

为了便于分类查看文件占用磁盘空间的情况，用户可以在“Summary”列表框中选择合适的分类标准，如：By Directory（文件所在目录）、By Type（文件类型）、By Size（文件大小）、By Date（文件创建时间）等。当选择以文件所在目录的方式进行显示时，Disk Analysis会显示出每个目录下的文件总计占用了多少磁盘空间，这可以帮助用户很快找出磁盘空间的消耗“大户”；选择以文件类型分类进行显示时，可以了解到底是哪一类型的文件占用磁盘空间最多；以文件创建时间为标准进行显示时，可以了解磁盘文件的新旧程度，并据此删除较老的文件；而以文件大小为标准进行显示时，我们可以了解不同大小的文件所占用磁盘空间的情况。此外，Disk Analysis在显示过程中还可以按照一定的顺序，如：By Size（占用磁盘空间的大小）、By Date/Time（创建的日期/时间）等进行排序，并可调整屏幕显示的详略程度，如显示到多少层目录、以多大时间跨度进行分类显示等，这就可以更好地满足用户了解不同文件占用磁盘空间情况的需要。

以文件列表方式进行显示虽然可以了解每个文件占用磁盘空间的情况，但显示效果并不直观。因此Disk Analysis还提供了以图形方式进行显示的功能，这样可以更直观、更方便地表示出每个文件占用磁盘空间的情况。在“Disk Analysis Result”窗口中单击“Graph”按钮，Disk Analysis将打开一个“Summary Graph”图形显示框，将文件占用磁盘空间的情况采用图形方式显示出来。我们可从“Chart”设置项中选择是采用Bars（圆柱形）、Pies（圆饼形）还是Lines（直线形）进行显示，并可通过复选“3D”选项实现屏幕显示的3D状态，效果非常好。另外在X Axis Labels（X轴标签）设置项中可以选择Horizontal（水平显示）、Vertical（垂直显示）、No Labels（不显示标签）等项目。如果你愿意还可以将分析结果打印出来。

怎么样，使用Disk Analysis不仅可以让你对自己的硬盘空间使用情况了如指掌，还有利于你更好地进行硬盘管理。如果你对Disk Analysis感兴趣的话，就赶快去网站下载吧!




广东 蔡旋

## SafeClean

**版本：V2.0**
**类型：共享**
**网址：http://www.ministars.com**
**评价：易用、快捷的垃圾文件清理工具**

Windows98用的时间长了，垃圾文件也渐渐多起来，它们都是由一些软件产生，但又不记得删除。虽然已经不可能回复到当初装机的状态，但你肯定也不想重装系统吧？那就要用SafeClean来打扫打扫啦，它能帮你找出无用的文件，然后将它们删除，少了些垃圾，机器自然更快了。

我用过SafeClean Utilities V1.0，印象平平，但拿到现在的V2.0，着实吃了一惊：操作界面非常漂亮，有点类似NU，很难想象这是一款共享软件，不愧ZDNet给它的五颗星评价。更难得的是，它是中国人开发的。



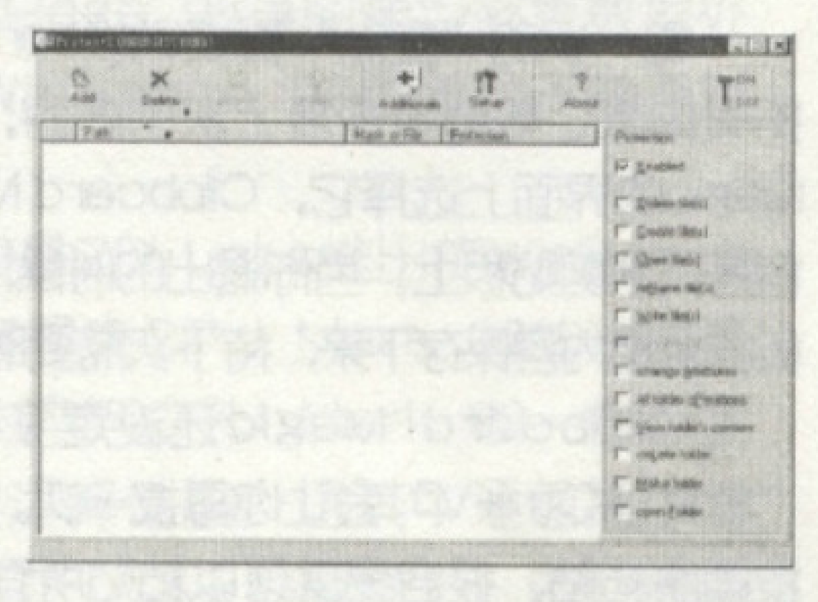

SafeClean Utilities完全采用向导的操作方式，全中文的操作使其简单易用。它自称是环保卫士，共包括三个功能：清除垃圾文件、清除历史记录和分析硬盘容量。

"清理我的计算机"是SafeClean最基本的功能。它能扫除的文件包括：C++、VC临时文件、WS_FTP记录文件、安装临时文件、帮助的临时文件、备份文件、丢失簇文件、反安装的遗留文件、临时文件、临时目录、浏览器的Cache、系统记录文件、无用的快捷方式等等。"清理我的痕迹"能清除用户在使用电脑过程中留下的记录，比如访问过的网页等等。"监测硬盘使用"则是对硬盘的每个目录进行分析，让你找出占用空间较大的目录。

SafeClean的扫描速度很快，这一点在扫描无用文件及进行硬盘监测时，你都能感觉得到。据说作者在V2.0中重新设计了搜索引擎，并使用多线程内核，速度更快，功能更强大了。

## 保护你的文件夹

**版本：V1.15**
**类型：共享**
**网址：http://www.cryogen.com/protectit**
**评价：简单而有效的文件夹保护软件**



想在Win98里隐藏一点东西是很困难的，由于Win98开放式的设计使得电脑里的内容都能轻易被别人看到及使用。普通的修改"隐藏"属性是没有什么作用的，只要简单地用"显示所有文件"就又被暴露出来了。

以往的保护软件多采用加密的方式进行，而新出的Protect Z采用后台监视的方式进行。Protect Z对文件的保护功能有：禁止删除、禁止创建、禁止打开、禁止改名、禁止重写、禁止读取、禁止修改属性；而对目录的保护有：禁止显示目录、禁止删除目录、禁止创建目录、禁止打开目录。

Protect Z对文件夹与文件的每一项保护功能都是独立的，你可以任意选择对要保护的文件进行功能组合，使得某些文件只能读而不能写，某些文件又是完全不可见的。我尝试将一个目录进行保护，然后选中所有的保护设置，再用资源管理器一看，目录虽然仍能看见，但资源管理器却显示里面空无一物，即使是用DOS方式也无法突破，看来Protect Z的效果还不赖。

Protect Z还带有一些附属的设置，以便大家更安全地管理Win98。点击屏幕上的Additionals图标进入安全设

置，分为系统、网络、浏览三部分，它们都是采用修改注册表实现的。功能包括：隐藏控制面板的“密码”、隐藏控制面板的“系统”、禁止网络共享打印机和文件、隐藏“运行”菜单、隐藏“网上邻居”、隐藏打印机等等。

## 魔法剪贴板

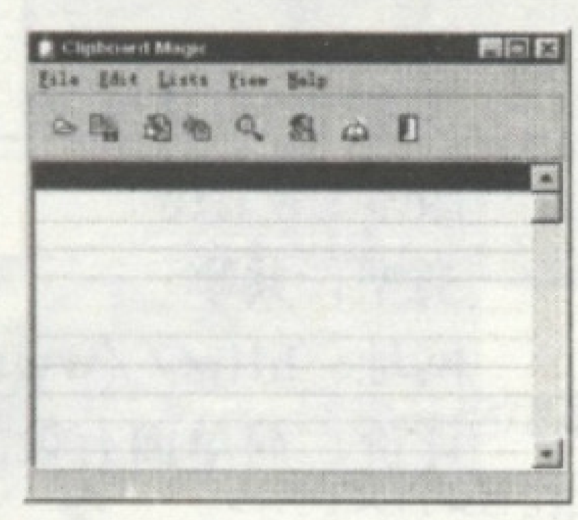
**版本：V1.15**

**类型：共享**

**网址：http://www.cyber-matrix.com**

**评价：一个支持多文本的剪贴板，能够快速粘贴**

不知大家有没有用过Win98自己的剪贴板查看程序，在默认的情况下，它是不会随Win98安装进来的，害得我每次装Win98都要自己去选择。就算是这样，Win98的剪贴板查看程序还是那么差劲，想多保存一个内容都不行。现在，我终于可以把它扔掉了，Clipboard Magic是一个更好的剪贴板管理程序。



每一次的“复制”都被Clipboard Magic保存起来，如果你想让剪贴板恢复上次的内容，只须在Clipboard Magic的界面上选择它，Clipboard Magic便会自动将内容拷贝到剪贴板上。当你退出的时候，你还能将当前剪贴板的全部内容保存下来，待下次需要时再装入。

Clipboard Magic还设定了不少热键，其中的“Shift+Ctrl+V”会让你每按一次，就把剪贴板的内容按顺序粘贴，很容易就可以粘贴所有以前记录下来的文本。如果你在它的设置窗口中选中“Allow Row Pasting”，更能用到“Shift+Ctrl+数字”的方式，数字代表着Clipboard Magic列表中的序号，有点象在C&C里选择部队，可以选择不同的剪贴板内容而无须重新定义。

不过Clipboard Magic有个最大的缺点：它只支持文本的剪贴，对图形却视而不见。

## 瞬间改变扩展名

**版本：V1.73**

**类型：共享**

**网址：http://www.i2.i-2000.com/~mbreaton/jacs**

**评价：能轻易修改扩展名，但功能不多**

并不是每个人都喜欢Win98的新设定：把所有文件的扩展名都隐藏起来。虽然多数情况下，你为文件改名都不会更改扩展名。但一旦你想改扩展名，那可就麻烦了。难道每改一次都要重新设置它为“不隐藏扩展名”吗？

ChangeExt就是解决这个问题的附加软件，安装它以后，并不会在“开始”菜单和桌面上建立快捷方式，而只是修改一些文件关联，当你在资源管理器中，对文件按下鼠标右键，就会看到它的菜单。

ChangeExt会直接告诉你当前选择的文件信息：类型、扩展名、建立修改的时间等，如果你想改变扩展名只需选择它的第一个子菜单：Type，然后在所列出的系统所有文件类型中选择一个，但我还是喜欢自己打上新的扩展名，这样会比较快。ChangeExt还可对文件的属性进行修改，尤其是“系统”属性，因为Win98不准你改动这个属性。

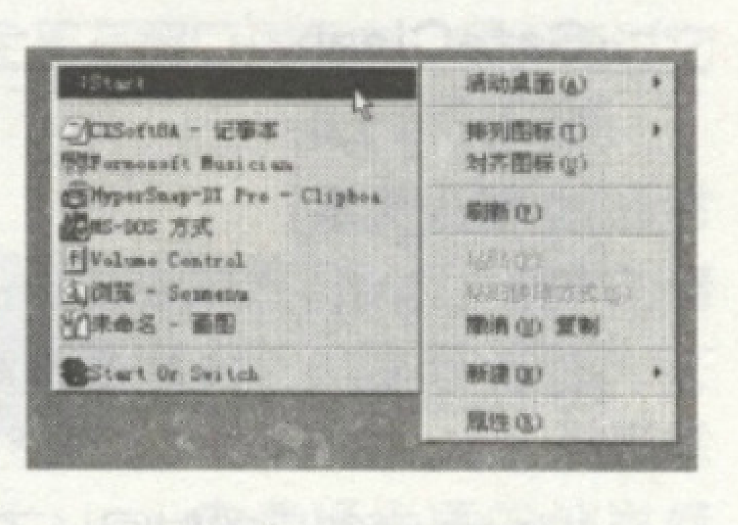
## 开始菜单到处走

**版本：V2.7a**

**类型：共享**

**大小：20kB**

在Win98中，用得最多的菜单无疑是“开始”菜单，所有的程序都放在“开始”菜单下面。每次用鼠标点它时，都得从屏幕中间拉到屏幕最下面才能点击到，不知多走了多少冤枉路。



Start Or Switch Menu软件就是让“开始”菜单无处不在，它提供了激活“开始”菜单和交换应用程序的功能，相当于系统任务栏。执行SOS Menu后，在任何位置上只须按下鼠标右键，它会建立一个菜单，但它并不会破坏你原来的右键菜单，而只是在原来菜单的旁边加上它自己的菜单。

SOS Menu会列出当前正在工作的所有程序和开始菜单。你可以进行应用程序之间的切换，省去按Alt+Tab的麻烦。而按下菜单顶部的“Start Menu”，则会在当前鼠标位置上弹出“开始”菜单，很方便地让你选择里面的程序。

默认情况下，在任何地方按鼠标右键，SOS Menu都会出现。为了不影响正常工作，你也可设定为只在窗口的标题栏或菜单栏时才出现。

**本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第9期\BBX下。**




北京　赵效民

### 三. 目前主流CPU的性能比较

上文已经介绍了一些较瞩目的CPU产品，现在就让我们看看目前市场上主流CPU的具体表现。

**1.测试项目简介**

此次，我共搜集了18款主流CPU的性能数据，包括Intel的9款（从Pentium Ⅱ-350到Pentium Ⅲ-500，从Celeron-366到Celeron-466），AMD的6款（K6-2 350、400、450、475，K6-Ⅲ 400、450），Cyrix、IDT和Rise各一款（MⅡ-366GP、WinChip 3-300、MP6-266）。测试时的主要配置除主板外完全相同：Socket 7处理器使用的是大众（FIC）PA-2013加强型主板（威盛Apollo MVP3芯片组，板载2MB Cache），Slot 1处理器使用华硕（ASUS）P2B-F主板，Socket 370处理器使用微星（MSI）MS-6153。内存使用128MB PC-100 SDRAM（8ns），硬盘为IBM的Deskstar 14GXP之DTTA-371440（14.4GB，7200rpm），显示卡为华硕的AGP-V3400TNT（Riva TNT芯片），显示分辨率为1024×768@16Bits Color@85Hz，操作系统为英文版Windows 98，安装DirectX 6.1。所列出的性能指标共有5项，分别是商用WinStone 99、CPU Mark 99、FPU WinMark 99、3D Marks与CPU 3D Marks，其中后两者合并为一项。

商业WinStone 99是ZD Labs开发的WinStone 99测试软件中的一个测试项目，代表了电脑的基本综合性能。在测试中WinStone 99模拟运行了当前主流的商业软件，如Corel WordPerfect 8、Lotus SmartSuite 97、Microsoft Office 97和Netscape Navigator 4.04等日常办公软件，以考查系统在典型商业应用中的性能表现。商业WinStone 99可在Windows 98和Windows NT（限英文版）下使用，但高端WinStone 99只能在后者上运行，而且它所模拟执行的软件包括Adobe Photoshop 4.01、Adobe Premiere 4.2、Microsoft VC++ 5.0、Microsoft FrontPage 98等图像与密集数据处理软件，所以商业WinStone 99更适用于普通家庭用户的使用环境。

CPU Mark 99是ZD Labs推出的WinBench 99 1.1版本中的代替原来CPU Mark 32的测试项目。它主要测试的内容与CPU Mark 32一样，主要考查CPU的整数运算性能，这其中还包括了对L1、L2 Cache（CPU或主板集成）、内存等与CPU相连的存储系统的测试，因为它们对CPU的整数性能有较大的影响。按照ZD Labs的说法，CPU Mark 99能比CPU Mark 32更真实地反映CPU的整数运算性能。

FPU WinMark 99是WinBench 99中的测试CPU内部浮点运算单元（FPU，Floating-point Process Unit）的运算效能的项目，代表了处理



器的浮点运算能力。

整数运算与浮点运算能力哪个更重要，一直是许多用户所争论的话题。总体上讲，整数运算可以说是计算机操作中最常用、最基本的运算，操作系统的所有指令都需要整数运算，我们常用的字处理软件、电子表格软件、系统工具软件（包括网络）也都是以整数运算为主，为什么以前Cyrix的6x86-166比Pentium 166的系统启动速度还快，就是这个原因，所以整数运算在一般情况下是最重要的。但是，当我们涉及到音频、视频等需要大量数字量化、解码的操作时，CPU的浮点运算性能就非常有用了，比如在用Photoshop进行大面积图像处理时，Cyrix的6x86-166就比Pentium 166慢多了。由于最近流行的3D游戏运用了大量的多边形，而构成多边形的各三角形位置需要CPU提供（即计算这些三角形的顶点位置），而这些三角形的变化迅速，位置不固定，所以就要有强大的浮点运算能力做后盾，这也是为什么Intel的处理器在3D游戏效果上普遍好于其他公司同档CPU的根本原因。随着3D游戏与家庭图像处理、家庭3D绘图的流行，CPU的浮点运算能力也就显得越来越重要。

3D Marks 99与CPU 3D Marks是Futuremark有限公司推出的3D Marks MAX测试软件所提供的两个测试项目。3D Marks与ZD Labs 3D WinBench 99中的3D WinMark 99一样代表了系统总体的3D性能，这主要与显示卡和CPU的浮点运算能力有关，CPU 3D Marks则考查了CPU在3D运算中的性能表现，当然也主要是和浮点运算有关。值得一提的是，附表所列的CPU 3D Marks成绩是在打开了对SSE和3D Now!的支持后所测得的，所以可以更真实地反映K6-Ⅲ与PentiumⅢ的性能表现。

以上所有的测试项目的成绩越高越好，有关数据列于本文附表，谨供参考。需要指出的是，经常做电脑测试的人都知道，无论对哪一种配件都没有一个绝对统一而准确的评测方法，一切都是相对的，即使在配置一样的测试环境中，测试成绩也会出现不同，而当测试时的主要配置有所变化之后，可能还会影响到测试成绩的名次，但这些变动一般都很小。因此，我觉得如果成绩的差距<0.2（如WinStone 99和CPU Marks 99），那么就可以忽略不计，你可以认为两者的性能基本相同。

**2.CPU效能分析**

从附表所列的数据中，我们能总结出几点规律。

第一 CPU或主板上的Cache与外频对CPU的整数运算能力影响颇大。这一点从K6-Ⅲ与K6-2的比较中就能体现出来。在增加256KB的片内L2 Cache后，K6-Ⅲ 400的整性能立刻比K6-2 450提高了69%，而且使用2MB L3 Cache的主板也要比使用1MB L3 Cache的主板高出12.6%。另外，在以前CPU Mark 32的测试中，K6-2普遍比同频的PentiumⅡ强，但在CPU Mark 99测试中则有明显的不同，看来CPU Mark 99更真实地反映了CPU集成L2 Cache的作用。此外，我们还能发现，使用100MHz外频的K6-2 450比使用95MHz外频的K6-2 475的整数运算性能高，这是因为外频直接关系到了内存的工作速度。所以，若注重CPU的整数运算能力，就选择集成大容量Cache的CPU或主板，并且CPU使用的外频也是越高越好。

第二 CPU的主频直接影响CPU的浮点运算能力。在FPU WinMark 99的成绩列表中，我们能发现名次的排列几乎就是CPU主频的名次，即使是K6-Ⅲ 450也不是K6-2 475的对手，看来CPU的外频对浮点性能几乎没有影响。想当年没有L2 Cache的Covington Celeron，它的整数运算性能虽然不济，但浮点运算性能可丝毫不逊色于同频的PentiumⅡ。因此，若注重CPU的浮点运算能力，就选择主频高的CPU（限同一系列），而从表中的数据可知，18款CPU中，前9名都是Intel的产品，列于第9的是PentiumⅡ-350，但它的成绩也比K6-2 475高出22%。其实K6-2 475的浮点性能只和PentiumⅡ-300一样，看来Intel处理器在纯浮点运算方面的优势还是相当明显的。

第三 3D Now !与SSE指令集在提高CPU的3D图像处理方面的效果相当。从CPU 3D Marks的成绩来看，K6-2、K6-Ⅲ、PentiumⅢ明显要好于同频的PentiumⅡ和Celeron，平均高出45%左右，即使是K6-2 350也明显好于PentiumⅡ-450，而WinChip 3也是明显强过MⅡ-366GP和MP6-266。同样，PentiumⅢ-450在使用SSE后，成绩也达到了K6-Ⅲ 450的水平，再比较一下两者的浮点性能，就能体会到3D Now!与SSE的巨大作用了，而且这两者的效率也差不多。但

是，为什么K6-2 450又比K6-Ⅲ 450差不少呢？而且K6-2 475也比K6-2 450差，估计CPU 3D Marks的测试也与整数运算性能有较大的关系，也可能是因为K6-Ⅲ使用了比K6-2 450更新、更有效率的处理核心。

第四 CPU的浮点运算能力虽仍影响3D加速卡的加速性能，但对高档显卡的影响已不是很大。从3D Marks 99的成绩来看，名次几乎决定于浮点性能。但只有从Pentium Ⅱ到K6-Ⅲ 450和从WinChip 3到M Ⅱ-366GP时才有较大的下滑，同一系列的产品并没有多大的差距。以K6-Ⅲ 450和Pentim Ⅲ-450为例，后者的浮点性能比前者高出56%，但3D Marks得分只高出19%，也就是说56%的浮点性能的差距并没有造成56%的3D加速性能的差距，其原因就在于Riva TNT芯片内部设置了专用的三角设定辅助运算引擎（TSE，Triangle Setup Engine），大大缓解了对CPU浮点性能的需求，而这种内置辅助运算引擎的做法已被越来越多的高档产品采用。对于这样的结果，那些一味追求浮点性能的玩家似乎应该好好考虑了。当然，在那些处理大量音频、视频（图像）的场合，浮点运算性能可就是能明显地在速度上有所体现，而且对于象Blade 3D这样的强烈依靠CPU浮点运算能力的显示卡，K6-Ⅲ 450与Pentim Ⅲ-450的3D Marks得分之间的差距几乎和它们的浮点性能的差距一样。

**3.CPU的选购策略**

通过附表的比较，相信大家已经对这18款CPU的性能有了一个基本的定位，至于具体如何选择要视自己的需求而定，但也就是这一点许多用户把握不好，从而造成选择上的困难。在此，我只能帮助大家理清一些思路，最后的决定权还是在你自己。

确定自己的需求：在经过多次的升级之后，不知大家对DIY有什么看法，我想成熟的用户应该习惯接受“够用”的消费理念，一味追求好、快、全的虚荣，所带来的结果只是一时的痛快与长久的痛苦（除非你有的是钱）。与电脑无止境的升级相比，我们的生命与财力毕竟是有限的。若向世界标准看齐，那么Celeron-300A就已满足了PC 99规范的基本要求。但“够用”对于不同的用户也有不同的标准，这体现在应用水平与财力上，我们不可能以字处理的要求来为工业绘图配置机器，或者禁止那些只进行字处理的“大款”去买Pentium Ⅲ，这一切全在自己的掌握，只要你认为合理，觉得能承受得起，外人也不便多管，毕竟够用之上还有“受”这一追求，我也承认Pentium Ⅲ-500在处理Word文档时比K6-200爽得多，虽然后者是足够用了。因此全面了解、明确自己的需求和财力是选购CPU的第一步。前文已经讲到一些电脑的应用特点和所对应的CPU指标，你可以根据自己的平常操作来定义自己的应用特点并依据可承受的财力来锁定CPU的性能，在这个范围内再通过性能与价格的具体比较来挑选CPU。如果财力充裕当然可以适当地放宽些、奢侈些。但我还是想提醒你，根据我的DIY经验，与其在CPU身上奢侈，不如在那些不容易贬值的配件上大方一些，如高性能硬盘、大屏幕显示器、高档声卡等。数年之后，CPU可能已换了数个，但这些配件也许仍在为你工作着。

高档市场：从测试成绩上讲，K6-Ⅲ 450取得两项冠军（商业WinStone 99与CPU Mark 99），Pentium Ⅲ-500则取得了三项冠军（FPU WinMark 99，3D Marks 99、CPU 3D Marks），所以这两款CPU是追求高性能用户的首选。对于一般用户而言，我觉得K6-Ⅲ 450似乎更合适一些，因为从两者的价格上考虑，K6-Ⅲ 450也明显占优（比Pentium Ⅱ-450还便宜），这使其具备了十分优秀的性价比。但如果你是一个全能的用户，平时的操作经常涉及大量的音频与视频处理时（注意，是经常），Pentium Ⅲ-500则是当然之选，要知道附表只列出了商业WinStone 99的成绩，而高端WinStone 99则由于资料不全而没有列出，事实上，Pentium Ⅱ-400的WinStone 99得分就比K6-Ⅲ 400高出14%，可见在进行大量浮点运算与数据密集式处理时，Pentium Ⅱ与Pentium Ⅲ的优势还是相当明显。

中、低档市场：K6-2与Celeron是这个市场中的两个死对头，从附表中可以看出，除了CPU 3D Marks一项外，Celeron总要领先于主频相当的K6-2，而且价格甚至比同频K6-2还便宜，所以在与K6-2的竞争中，Celeron的确取得了较大优势，主要的不足就在于没有集成3D指令集。目前支持3D Now!的软件（主要是3D游戏）也不断增多，这使Celeron在这方面的劣势更为明显，而且，现在几乎所有的中高档显示卡都支持3D

Now!。因此喜欢3D游戏的玩家，K6-2也是很好的选择，毕竟除了浮点性能之外，它与同频Celeron的性能差距很微弱。不过，按照Intel原来的计划，Celeron将于今年9月（Coppermine处理器原定的上市日期）转向100MHz外频并集成SSE指令集，估计到时也只有K6-Ⅲ能镇住它了。

最后该是Cyrix、IDT和Rise公司的产品了，它们都定位于低端市场。其中Rise的MP6-266使用0.25微米制造工艺，主频为PR标称方式，实际主频只有200MHz（100MHz外频，2倍频），而266相信是针对普通Pentium-266而言，因为它的商业WinStone 99成绩只和K6-166相当。另外，MP6-266只有8KB+8KB共16KB L1 Cache，并只集成MMX指令集。由于Rise公司目前只是刚刚在CPU领域起步，在国内一时半会还见不到，所以本次只是简要介绍，大家只要了解一下它的大概水平即可。从附表的数据中，我们能看出，这三款产品无论是哪项测试都排在最后并且是紧挨着，即使是MⅡ-366GP与WinChip 3的性能也不足与K6-2 350对抗（更别提WinChip 2了），所以它们的最大优势就是价格了，但由于它们都在500元左右徘徊，碍于成本也不可能定得太低，这样当K6-2 也降到成本价左右时，它们的这一优势也就不存在了，而200多元的价格差也不会让用户考虑很多。因此，可以悲观地说，它们几乎没有什么DIY市场，除非财力实在有限或只限于低强度操作，否则并不推荐私人用户选购。

日后升级的考虑：由于选择CPU也就等于选择了主板类型，而主板类型也决定了日后支持CPU的种类，我们都希望主板不随第一个CPU淘汰而换掉，因此对于日后的CPU升级也应是一个考虑因素，这对那些精打细算的朋友很重要。K7现在不用想，它的Slot A主板是单独的新品种，K6-2与K6-Ⅲ、WinChip 、MⅡ、MP6-266都使用Socket 7主板，Celeron使用Socket 370主板，PentiumⅡ、Ⅲ使用Slot 1主板。

就目前的情况来看，Slot 1主板今后的产品要推迟至今年11月上市，支持133MHz外频的Coppermine处理器，威盛公司（VIA）已经推出了支持133MHz外频的Apollo Pro+133芯片组并提出了PC-133 SDRAM规范，Intel研制的Intel 820芯片组（代号Carmino）最近也应市场的要求而宣布将支持PC-133 SDRAM（它以前只支持Rambus DRAM），并可能为此单独开发一个版本。Coppermine处理器是一枚以0.18微米工艺制造的CPU，除了采用133MHz外频，它还将L2 Cache改为256KB主频同步式，但L1 Cache仍为32KB（16KB+16KB）。

Socket 370可能是今后支持CPU最多的主板，除了Intel自己的100MHz外频的Celeron（从Celeron-500开始）之外。Cyrix、IDT、Rise都表示将会研制Socket 370规格的处理器，Rise计划在明年第一季度推出代号为TIGER的Socket 370处理器，预计主频将从PR466开始，很可能会委托台湾的积电（SMC）和联电公司（UMC）以0.18微米制造工艺合作生产。至于IDT，则将计划中WinChip 4从Super 7规格转移到Socket 370规格，最初的主频为450MHz或500MHz（均为100MHz外频），L1 Cache也是128KB，计划最早于明年第二季度上市。到2000年底，还将以0.18微米制造工艺生产目前代号为WinChip 4 Y2K的CPU，主频为500到700MHz，其他设计没有什么变化。不过，这三个公司的产品即使能真的按时推出，它们的性能是否可以与Celeron-466相比，我没有多大信心，而且那时的Celeron-466估计也要淘汰了。如果它们的性能比不上当时的同价位Celeron的话，Socket 370未来CPU升级的选择也只有一个。

Socket 7主板的潜力似乎已经被AMD挖掘得差不多了。Cyrix的MⅡ分部据悉已终止了Jobi计划，即原来代号为Jedi的CPU（因《星球大战之星战前传》<Star Wars: Episode I The Phantom Menace>的上映而改名为Jobi）。目前，只有Rise公司明确表示将推出MP6Ⅱ处理器，它与K6-Ⅲ的设计一样，集成256KB同频L2 Cache，主频准备从PR466开始起跳（使用100MHz外频），但L1 Cache仍为16KB，并且仅采用MMX指令集。对此，我坚信它不可能强过K6-Ⅲ。另一个值得注意的消息是，AMD有意象PentiumⅡ变Socket 370 Celeron那样，推出Socket 7版的K7以助K6-Ⅲ一臂之力，这倒是相当诱人的。但AMD可能不会再为它研制新的Socket 7芯片组，所以它最多使用了K7的核心而外频估计还是100MHz，但K7处理核心的效能肯定会好于现在的K6-Ⅲ。总之，Socket 7的升级前途也不明朗，可以预计的将是K6-Ⅲ 600，AMD虽然没有透露这方面的发展计

划，但K6-Ⅲ所用的CXT Core处理内核技术最高只支持6倍频，所以若仍使用100MHz外频的话，600MHz就是最高极限。

最后需要注意的是，Intel前不久又提出了一个计划，准备让目前所有的Slot 1产品转型为Socket 418处理器，其中包括了PentiumⅢ和Coppermine，Socket 418支持双处理器协同工作，这是它与Socket 370在功能上的最大不同。有关Socket 418的进一步消息，笔者将密切留意，争取给大家献上第一手资料。

通过上述分析，你能发现除了Slot 1之外，似乎其他主板的CPU升级潜力都不大，但现有的即使号称能超频至150MHz的Slot 1主板能否有效支持Coppermine处理器仍不好说，我本人对此并不乐观。所以分析到最后，Socket 370的潜力反而最大，虽然不大可能会升级到其他公司的产品，但100MHz外频的Celeron也很不错哟，而且还会有SSE，最重要的是Celeron的发展计划比较明确，让人觉得心中有底。因此，我的结论是，如果十分在意主板的CPU升级潜力，那么就选择Celeron吧，并挑选一款质量上乘使用440BX芯片组的Socket 370主板，这样你将能得到最大投资保障。当然，主板的CPU升级潜力并不是主要的考虑因素，高级用户也不要因此放弃性能更好的CPU，而且主板淘汰得快虽有不好的一面，但配上较好的CPU早淘汰也许还能卖个好价钱，比如现在的K6-Ⅲ与PentiumⅢ+相应的主板，在一年后肯定还是有市场的。总之，要根据自己的实际情况做出客观的决定。

## 附表：当前市场主要CPU性能一览

| 商业WinStone 99 | | |
|---|---|---|
| 名次 | CPU型号 | 成绩 |
| 1 | K6-Ⅲ 450 | 25.4 |
| 2 | Pentium Ⅲ-500 | 24.6 |
| 3 | K6-Ⅲ 400 | 24.1 |
| 4 | Pentium Ⅲ-450 | 23.7 |
| 5 | Pentium Ⅱ-450 | 23.3 |
| 6 | Celeron-466 | 22.9 |
| 7 | Celeron-433 | 22.4 |
| 8 | k6-2 475 | 22.3 |
| 9 | Pentium Ⅱ-400 | 21.9 |
| 10 | K6-2 450 | 21.8 |
| 11 | Celeron-400 | 21.5 |
| 12 | Pentium Ⅱ-350 | 20.3 |
| 13 | Celeron-366 | 20.3 |
| 14 | K6-2 400 | 20.1 |
| 15 | K6-2 350 | 19.3 |
| 16 | WinChip 3-300 | 18.3 |
| 17 | M Ⅱ-366 | 18.1 |
| 18 | MP6-266 | 13.7 |

| CPU Mark 99 | | |
|---|---|---|
| 名次 | CPU型号 | 成绩 |
| 1 | K6-Ⅲ 450 | 52 |
| 2 | K6-Ⅲ 400 | 48.2 |
| 3 | Pentium Ⅲ-500 | 38.6 |
| 4 | Pentium Ⅲ-450 | 35.4 |
| 5 | Pentium Ⅱ-450 | 35 |
| 6 | Celeron-466 | 34.4 |
| 7 | Celeron-433 | 32.2 |
| 8 | Pentium Ⅱ-400 | 31.6 |
| 9 | K6-2 450 | 30.8 |
| 10 | Celeron-400 | 30.7 |
| 11 | k6-2 475 | 30.5 |
| 12 | K6-2 400 | 29.8 |
| 13 | Celeron-366 | 28.7 |
| 14 | K6-2 350 | 27.7 |
| 15 | Pentium Ⅱ-350 | 27.5 |
| 16 | WinChip 3-300 | 23.5 |
| 17 | M Ⅱ-366 | 22 |
| 18 | MP6-266 | 13.3 |

| FPU WinMark 99 | | |
|---|---|---|
| 名次 | CPU型号 | 成绩 |
| 1 | Pentium Ⅲ-500 | 2560 |
| 2 | Celeron-466 | 2490 |
| 3 | Pentium Ⅲ-450 | 2320 |
| 4 | Pentium Ⅱ-450 | 2310 |
| 5 | Celeron-433 | 2310 |
| 6 | Pentium Ⅱ-400 | 2140 |
| 7 | Celeron-400 | 2130 |
| 8 | Celeron-366 | 1930 |
| 9 | Pentium Ⅱ-350 | 1920 |
| 10 | k6-2 475 | 1570 |
| 11 | K6-Ⅲ 450 | 1520 |
| 12 | K6-2 450 | 1490 |
| 13 | K6-Ⅲ 400 | 1350 |
| 14 | K6-2 400 | 1330 |
| 15 | K6-2 350 | 1140 |
| 16 | WinChip 3-300 | 751 |
| 17 | MP6-266 | 735 |
| 18 | M Ⅱ-366 | 565 |

| 3D Mark 99 /CPU 3D Marks | | |
|---|---|---|
| 名次 | CPU型号 | 成绩 |
| 1 | Pentium Ⅲ-500 | 2558/7830 |
| 2 | Celeron-466 | 2549/4378 |
| 3 | Pentium Ⅲ-450 | 2543/7101 |
| 4 | Pentium Ⅱ-450 | 2540/4353 |
| 5 | Celeron-433 | 2525/3930 |
| 6 | Pentium Ⅱ-400 | 2524/3920 |
| 7 | Celeron-400 | 2513/3775 |
| 8 | Celeron-366 | 2505/3502 |
| 9 | Pentiium Ⅱ-350 | 2502/3494 |
| 10 | K6-Ⅲ 450 | 2410/7110 |
| 11 | K6-Ⅲ 400 | 2385/6730 |
| 12 | K6-2 450 | 2350/6317 |
| 13 | k6-2 475 | 2348/6295 |
| 14 | K6-2 400 | 2335/5890 |
| 15 | K6-2 350 | 2280/5160 |
| 16 | WinChip 3-300 | 2110/4585 |
| 17 | M Ⅱ-366 | 1230/1223 |
| 18 | MP6-266 | 1055/940 |

## 四、结束语

想当初，正是多位读者的询问让我开始正视CPU选购的问题，进而有了深入研究的想法。到本文完稿时，则觉得这种研究非常值得，也是非常有必要的，毕竟CPU的选购是DIY中的头等大事，马虎不得。很高兴能在这个方面发表一下自己的看法，但由于时间与篇幅的关系，本文不知能不能让您感到满意或得到您的认同。我想，这就算是一次有益的尝试吧，希望这篇文章能在深入探讨CPU选购方面起到抛砖引玉的作用。如果您也对此话题感兴趣或仍有什么疑问的话，不妨来信交流，同时也更期望能得到DIY高手们的指点，我的E-Mail:bj_zxm@yahoo.com。




北京　董超

Modem市场在传统上一向分为3个档次，以3Com、USR、贺氏（可惜已经倒闭了）为首的高档，以GVC、实达、全向为主的中档和由一大批不知名品牌组成的低档。进入1999年以后，随着Modem逐渐成为购买计算机时的标准配置以及市场竞争的不断加剧，再加上高速Modem通讯标准的确立，新产品、新牌子也不断涌现，一下子给Modem选购带来了难题。创新公司的Modem Blaster系列56k Modem可以算得上是群“猫”并起的市场中的佼佼者了。

创新公司生产Modem的时间不算很长，当前主要是Modem Blaster系列（创新非得在什么东西后面都加一个“Blaster”吗？我查了一下，根本没这个词，不过由于Blast是爆炸的意思，所以勉强可以把Blaster解释为“引爆者”吧？）。这一系列主要由内置ISA、内置PCI和外置串口三款组成，这回拿到手的是外置的Modem Blaster Flash 56 II，有意思的是从来没见过“I”。后来我去问创新的技术人员，他们说是改进后的型号，在大陆市场出售的都是“II”。

打开创新一贯体积巨大、精美结实的包装，看到的是一只全身漆黑、方头方脑的“猫”，它的个头倒还正常（开始我还以为这么大个的包装里放多大一只“猫”呢！）上面有“Modem Blaster”的标志。前面板上一排八个指示灯包括CS、RS、CD、OA、RD、SD、TR、MR，该有的都有了。左侧有麦克风和扬声两个插孔，说明这只“猫”可以当电话用，自然也就少不语音信箱、自动应答什么的，据说这只“猫”还支持SVD。后面是电源插孔、串口（接计算机）、Line口（接电话线）、Phone口（接电话）。整个“猫”中规中矩，简单大方。不过好玩的是这样一只黑乎乎的“猫”竟然长了个白尾巴，包装盒里的RS232串口线又长又白，怎么看怎么怪！

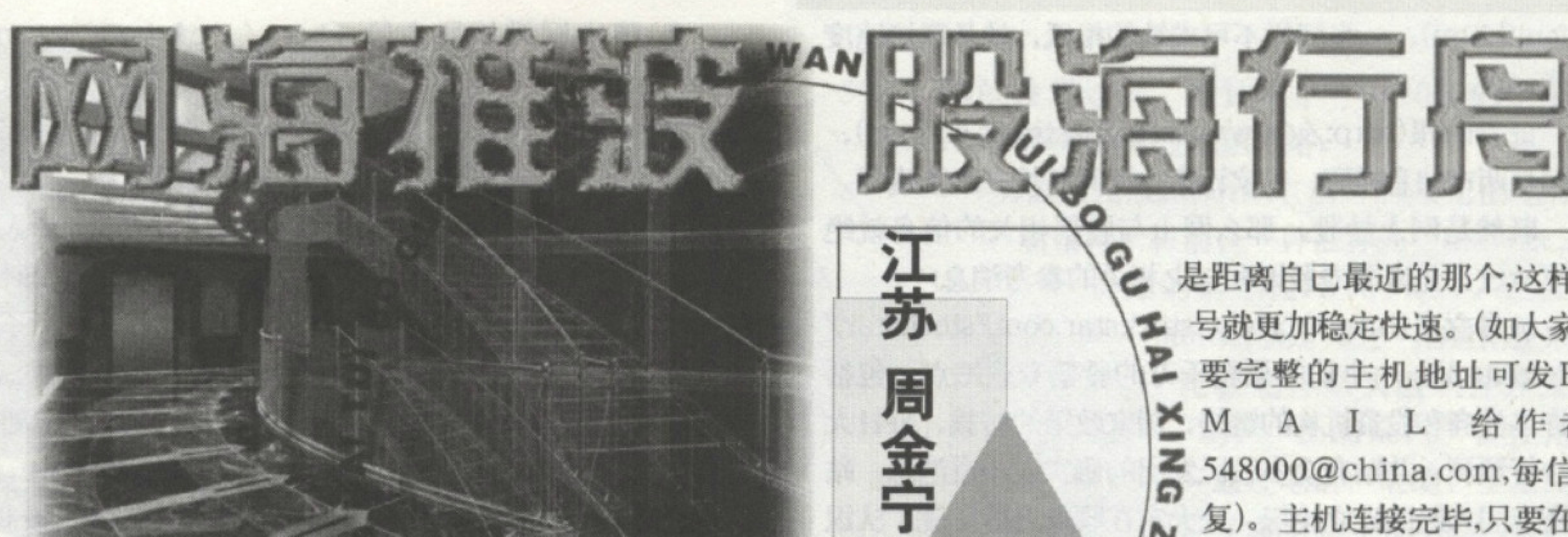
Modem Blaster系列支持所有流行的通讯协议。数据传输方面，支持从ITU V.34bis往下一直到Bell 103J的一系列协议，同时也支持V.42等压缩和纠错协议。值得注意的是ISA内置“猫”只支持V.90一种56k通讯协议，而PCI总线和外置“猫”支持V.90和K56 Flex，而且据说可以动态切换，不需更新Modem上的BIOS。

创新的技术实力当然是没有问题的，要不人们为什么不去买便宜的杂牌“猫”，而非要花更多的钱去买Modem Blaster呢！我手中的Modem Blaster Flash 56 II可以用8个字来形容——做工精细，品质优良。其主板选材、器件、布线都没什么可说的。DSP主芯片用的是ROCKWELL的，这是高档Modem一族的首选。至于ISA和PCI版本则是使用创新自己设计的芯片。

装上Modem，安装驱动程序，下一步就是实际测试。从实用角度来讲，这只“猫”的性能一如它的外形：可靠、好用。我利用它接了一个支持V.90标准的ISP，通过对浏览、收发E-mail、Download软件和网上聊天的比较，总体而言比原来使用的GVC 33.6k的速度有一定的提高，但决不是翻倍上涨。Modem Blaster也采用了抗干扰的设计，工作时会把Phone口切断，这样电话里什么都听不到，当然摘机、挂机甚至对着话筒大声叫喊都不会对Modem有任何影响。为了测试一下Modem Blaster实际抗线路噪音的能力，我在电话线上并联了一部电话，摘机、挂机、制造人为杂音，大部分情况下没有出现任何问题，还算不错。

此外，我还测试了两台Modem Blaster对连的情况。由于56k只能在模拟到数字设备的线路中使用，也就是说整个线路中只能有一次A/D，所以两台Modem Blaster对连从理论上最高可以达到33.6k的速度，在实际测试中轻松地达到这一水准，并且相当稳定。

总之，Modem Blaster Flash 56 II是一款相当不错的产品，它也许不象Sound Blaster Live!那样光芒四射，但如果你买了它，一定不会后悔。




文必有题,本文的主题可决不是要教你如何炒股,因为股市无专家,这个南可是不能轻易指的,若是指的大家赔钱,那我可要天天耳根发烧。这里真正要为大家指明的是如何使网络成为你炒股的利器,让你在股市中游刃有余、左右逢源——如果你对股票感兴趣碰巧又醉心于网络。下面就分门别类地详细介绍。

## 软件先行

想把股票炒好，方方面面资讯不可少。即时行情的了解和收看则是重中之重，这里就先说说股票分析软件。此类软件颇多，但广大投资者用得较多的有如下几种：

1.钱龙分析软件(http://www.qianlong.com.cn)

2.天亿依格尔软件(http://www.yw.zj.cninfo.net/eagle/hotindex.htm)

3.胜龙股票分析软件(http://www.taslon.com)

4.富翁套餐软件(http://www.stockstar.com)

5.汇金软件(http://210.74.232.18)

这都是拥有众多股票投资者支持的股票分析软件，各软件的新版本在操作界面和功能上都较以往的版本有了长足的进步。这些流行的分析系统在基本功能方面差别不大，一般依个人的喜好为选择的依据。凡是能下载到的软件，都是免费软件,在使用期限上没有限制，但相比花钱买的正版，还是有一些功能不足。这里就以天亿系统为例（因为我常用这个），为大家略作介绍：

一、下载安装：天亿股票分析系统最新版是1.60,下载后可自解压安装，每次使用都要系统初始化,完成后便可正式使用。

二、登录接收：首先要连入INTERNET,然后登录股票主机，该软件可登录的主机很多,原则当然是距离自己最近的那个,这样信号就更加稳定快速。(如大家想要完整的主机地址可发E-MAIL给作者：548000@china.com,每信必复)。主机连接完毕,只要在用户名和密码栏中都键入GUEST,再点击确认即可。

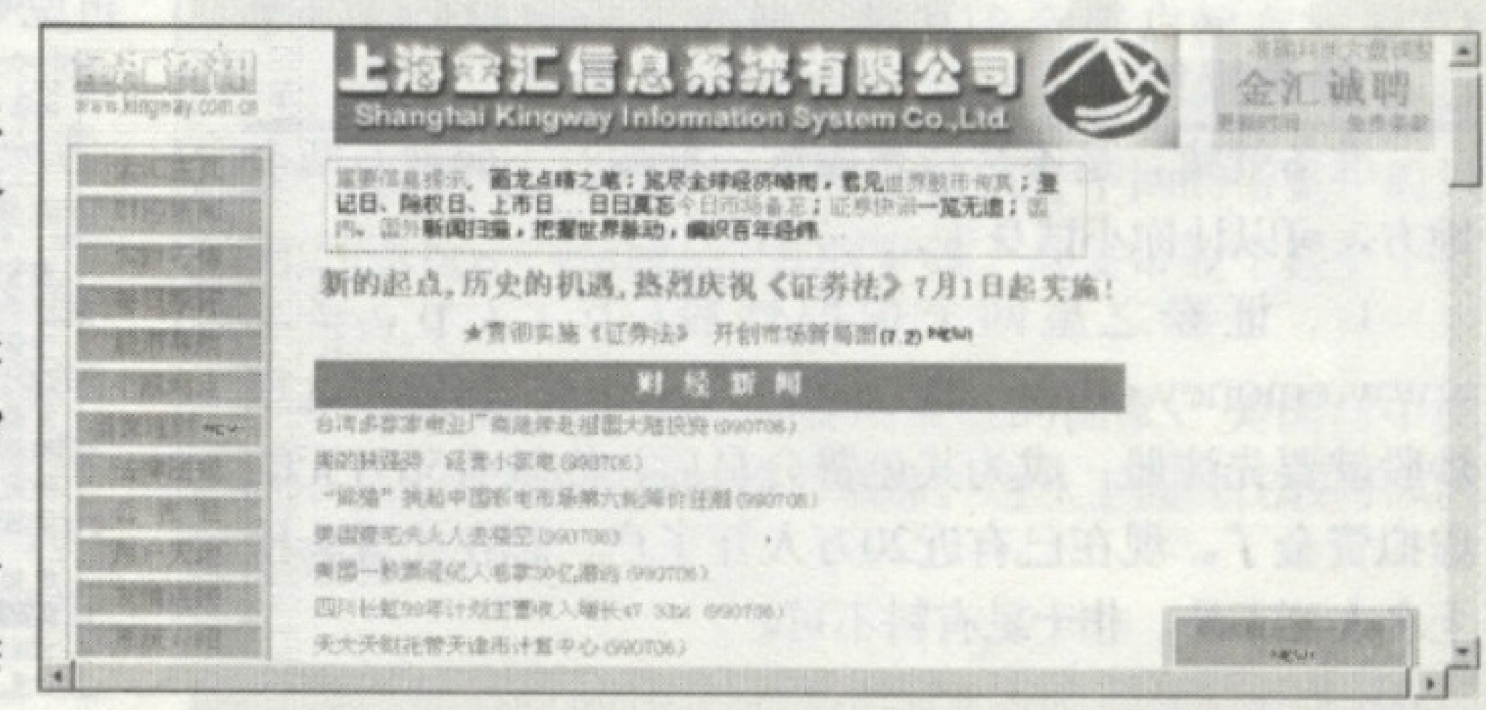
三、具体操作：软件可以接收静态和动态数据，可以对股票进行技术分析和基本分析，即时行情的刷新每15秒进行一次，较之每分钟刷新一次的软件有很大优势。对于股票分析所需的数据也都有罗列，如内外盘委比量比等等不一而足。技术分析包括了从5分钟到60天的所有K线指标，另外辅以20多种技术指标分类。此外“智能选股”这里重点推介，沪深两市逾千支股票，要选出心仪的工作量不小，这一功能也就应运而生，只要在条件栏中，键入指定条件，电脑就能为你自动选出符合条件的股票。是不是个中高手，于此立判高下。基本面上的功课，也少做不得，软件专门列有：沪深信息、券商评股等。让你在每日开市前便能消息早知道。

## 参考消息

大凡炒股之人，都是国家兴亡匹夫有责之士，读报是每日功课，在此将几个重要站点向你陈列一二：

中国证券报(http://www.chinasecurities.com.cn)，当得上股民指南，所有重大事件都有报道，查找中报年报更不可少，是股票的官方权威报刊，可以按版面查看，就和看普通报纸没多大区别。

上海证券报(http://www.ssnews.online.sh.cn/



defaultl.htm)，一张同样不可或缺的报纸，就是联接速度慢了一点。

证券时报(http://www.securitiestimes.com.cn)，有每日两市信息提醒、专家论市、即时行情在线查询等。

既然是网上炒股，那么网上与股票相关的信息就绝不可放过，先来看看股评和与之相关的参考消息：

证券之星(http://www.stockstar.com/stockstar/index.html)，一个访问量超千万的股票专业站点。包括了许多券商和投资机构的链接，国家政策的转载，每日大势分析预测，并贴有众多股民发出的确实或小道消息，站上还专门为股民设立论坛，让大家在收市之后交流，认识几个股友互相切磋也不错。

股神贵宾室(http://www.sdnet.gd.cn/~gushen/index.html)，虽是个人网站，却也访问量惊人。网站的更新速度更让你没话说，有时一日三新。这儿是热衷于消息的股民天堂，每日都从大陆港台经济早报上收集最新消息，有一段时间我跟着做过，准确度不低，特介绍给大家，别小看它是个人做的，毫不逊色于一些大网站。

股市穿梭机(http://my.szptt.net.cn/stocked)，这儿最有特色的三个栏目，都是在别处难觅。

1.红色警报：不但有个股高风险时的警告，大盘走势不佳时也会发出下跌警告，准确率也较高。

2.庄家动向：有制作者自己计算的20强，是由各股的买卖盘对比而来，买卖参考性很强。

3.股票学校：从小学开场，直至研究生毕业，洋洋洒洒百篇股票相关课程资料，要是全打印下来，差不多有上千页。学了这些实用技术手筋，在股市上当不至乱了方寸。

注：这里介绍的后两个网站，也许不常有人提到，但另类归另类，确实值得关注。

此外如果你希望对手中的股票有个更详细的了解,推荐你去金汇资讯(http://www.kingway.online.sh.cn)，这儿有几百只股票的单独站点，每只股票都有详细说明。如

大唐电信(http://www.datang.com.cn)

新黄浦(http://www.nhpcn.com)

天大天财(http://www.tiancai.com.cn)

只要你下功夫，说不定让你骑上黑马，到时别忘了谢我啊!

## 热身操练

准备就绪，是不是特想操练一把呢？下面就有两个地方，可以让你小试身手。

1．证券之星网上虚拟炒股(http://www.emoney.online.sh.cn/stockgame)，想要在这里炒股就要先注册，成为其免费会员后，你就有50万元的虚拟资金了。现在已有近20万人开了户，想在此成为榜上名人可不易，非十足有料不可。

2．国中网模拟股市(http://china.com/community/stock/index.html)，这儿是新开张的，会员的虚拟资金只有10万，但股市大亨还未评出。去那里试试，说不准大亨就是你！在国中网注册很容易，只要选好用户名和密码即可，不像别的地方要填一大堆的个人资料。进入虚拟炒股后，共有四项功能：用户查询、即时行情查询、股票买进和股票卖出。即时行情的查询包括了沪深两市所有的上市股票和基金，你可以自定刷新速度。这样边看边买卖，很有感觉。十万元的资金，你也可以随意购买股票和基金。但必需在星期一至五的交易时间内。为了公平合理，系统还禁止参与者自己定价，成交价全部由真实报价来定。要说有不真实的地方，就是在这儿不收交易税，且可做T+0，但是这两项不同对于技术的磨练并不会形成障碍。我已经注册了，你还不快来?

## 远程交易

说了不少都是如何从网上拿东东，现在说说如何利用网络进行远程交易。

1、你要在当地的证券交易所，开沪深两市的帐户，并且办理网上委托的相关手续。

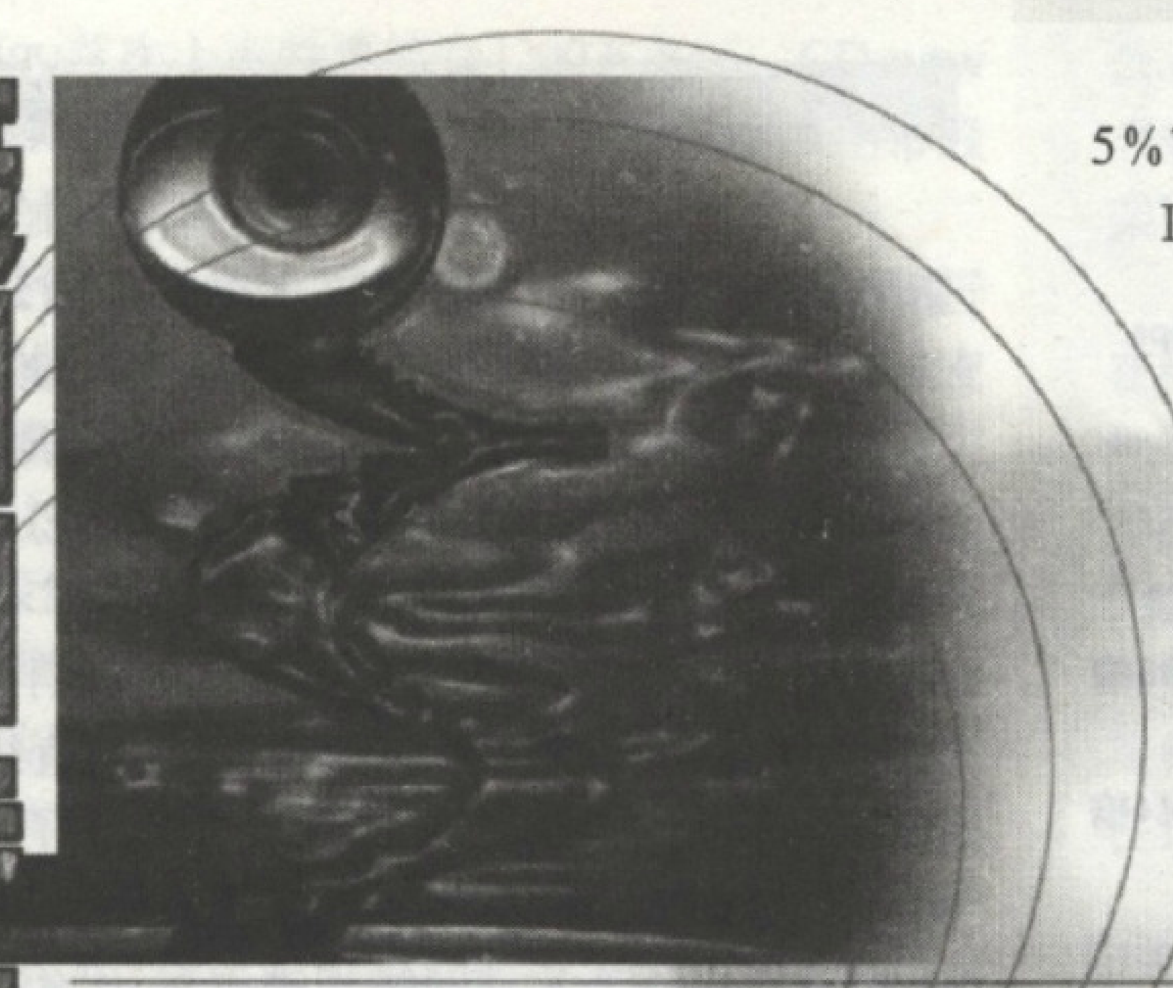
2、然后就要安装安全交易软件，这些软件很有必要，它能确保你个人交易的可靠性和安全性。这些都会由专人完成，你不必太操心。

3、一切完成，就要重新设置你的分析软件了:在远程交易栏中，输入你申请的交易所的主机地址，一般是有四组数字，再输入密码及其它一些资料，就大功告成，可以正式在家做一个大户了。等到了要交易的时候，只要在分析软件的主菜单上，单击“远程委托”，选好交易所地址，键入所买股票的代码和价格，确认。OK！一笔委托也就完成了。当然还有些城市没有开办网上交易，那么最低限度你也要办一个电话委托。这样一来，行情就不会因时间问题从你手中溜掉了。

史上从未有过的好行情现在来了。如果你已是股市高人，有了网络的帮忙，那自是如虎添翼。如你还是个股市“菜鸟”，有了网络的帮助，由“菜”变“老”也就指日可待，没准就自学成才！到底怎样，自己下股海逛一把再说吧。我在此顺祝大家：“网海推波，股海行舟”！



# 美国因特网发展管窥



MEI GUO YIN TE WANG FA ZHAN GUAN KUI

湖南 何济川

美国人催生了Internet，也影响和改变了世界,并且还将在更大的范围和更深的层次左右着改变了世界的Internet。了解美国Internet的发展，对于掌握因特网的发展态势，借鉴其成功经验，推动中国Internet的发展，具有重要的现实意义。

## 一.不断发展的网络技术

1969年，Internet在美国军方诞生，当时只有军事机构和很少的科技人员了解和使用。随着多媒体技术的切入和广泛应用，Internet的商业化发展突飞猛进。自1993年对社会公众开放以来，短短6年时间内，全世界250个国家中有240个提供Internet上网服务。全球Internet服务商达7500家，其中60%在美国，为4500家。Internet共有150万个网址，3.5亿个网页。此外尚有搜索者无法查到的大量“黑色信息”，例如那些不以超级文本链接（HTML）格式存在的大型数据库。现在，至少有1.5亿人使用Internet，Internet正在以每年100%的速度发展，大大高于电话网络5%~10%的发展速度，预计到下一个10年的中期，Internet的规模将超过电话网络。

美国人发展Internet，有一种永无止境的创新精神。目前，一种被称为“Internet 2”计划的第二代Internet，已经由Internet创建人之一的道格拉斯·范豪厄林牵头组织并开发成功。“Internet 2”能使用户通过电话、电缆、卫星或其它尚有待于发明的网络，快捷并可靠地传输数据。Internet之父文顿·瑟夫还一直在同美国家航空航天局的帕萨迪纳喷气推进实验室进行“行星级Internet协议”的设计工作。Internet的发展正在逐渐超出地球的范围，把信息高速公路延伸到外层空间的时代即将到来。不久的将来，就有可能在环绕另外一颗行星（如火星）的轨道上的空间飞行中，在Internet上传输实时科学数据。

## 二.完善的服务体系

美国拥有强大的骨干网络。美国建立了功能强大的跨越洲际的、可将各个局域网、ISP以及企业网络相连接的数据通信骨干网，而且还在进行改造和提高。随着Internet业务的市场收入越来越多，传统的大型电信公司也已开始了Internet骨干网的建设和技术改造，如AT&T、MCI等，并且获得了可观的营运收入。据IDG的研究报告指出，1996年末，以美国大型电信公司为主体的骨干网，其收入占整个ISP市场的58.5%。

美国Internet在世界上带宽最宽，网络带宽一般为622Mbps，局部可达20Gbps。而中国大城市之间骨干网信道只有64Kbps~8Mbps左右，局部达到155Mbps。相比之下，前者是真正的高速公路，后者显然还是羊肠小道。ISP对用户的接入速率，美国一般ISP接入骨干网为T3（45Mbps）专线，每300个用户就有一根T1（1.55Mbps）接入骨干网。中国虽然大多数都号称提供56Kbps的Modem接入，但ISP接入骨干网的带宽一般只有256Kbps~4Mbps的DDN专线，却要带数千甚至上万个用户。

美国是世界上上网费用最低的国家。美国与中国比，Internet费率相差相当悬殊，这从下面的比较可以清楚地看出。

美中两国Internet费率比较（数据截止1998年）

| 比较内容 | 美国 | 中国 |
| --- | --- | --- |
| 人均购买力 | 20 | 1 |
| 专线包月制上网费（ISP基本模式） | 260元／64Kbps | >40000元／64Kbps |
| 拨号包月制上网费（家庭基本模式） | 130元 | 300元 |
| 实际上网速度 | 大于33.6K | 4～6K |
| 相对购买力价格 | 1（基数） | 2.5×20＝50倍 |
| 相对实际通信量价格 | 1（基数） | 2.3×5.6＝12.88倍 |
| 相对实际通信量的购买力价格 | 1（基数） | 50×12.88＝644倍 |

注：表中价格单位为人民币。

从上表可以看出，按照绝对的货币价格计算，美国人只要以中国人1/12.88的价格就能买回一样大小流量的信息，而且美国人平均收入比中国人高20倍。

其它网络使用费用也呈大幅下降趋势，如电话网。据统计，1980－1993年的13年间，美国州内电话费的指数从100%降为47.6%，州际电话费指数降为60.7%。1999年1月27日AT＆T宣布，只要每月交足30美元的基本服务费，有线电话和无线电话便可采用每分钟10美分的统一收费标准，同时取消长途及漫游费。据来自美国的最新报告，网络电话的市场价格目前是每分钟5美分，并且可望在近期达到每分钟1美分。

## 三、雄居世界首位的网络群体

据1998年9月底公布的一项由尼尔森媒体研究与商业网络（NMRCN）进行的关于Internet使用情况的调查，到1998年6月，16岁以上的美国人中，逾1/3上过网。累计已达7020万。1997年完成的相同调查得出的结果是5200万美国人上网。以此估算，到1999年6月，美国上网人数可达9400万人以上，占世界上网人数的60%强，在全世界遥遥领先。

## 四、迅速崛起的第四媒体

据美国商业部1998年发表的《崛起的数字经济》报告，Internet的发展，超过了它以前所有的传统媒体。无线电广播问世38年后拥有5000万听众，电视诞生13年后观众达到同样的数量，而Internet只花了4年。基于战略发展的考虑，许多传统媒体已开始抢滩网络市场，网络在线报刊已超过4000份，其中绝大部分为美国所有。1998年9月，斯塔尔报告（克林顿性丑闻）上网后，美国第一大网络服务供应商美国在线AOL的上网率比平时增加了30%，每分钟上网读者达75万人次。美国有线电视新闻网（CNN）的网站也创新记录，当天下午每分钟的上网读者达到34万人次。

## 五、蓬勃发展的电子商务

一大批美国公司通过网上销售，网上交易，开拓了新的商务空间。以世界第三大个人电脑公司 戴尔（DELL）公司为例，1998年第三季度，该公司超过康柏（COMPAQ），成为美国最大个人电脑供货商。戴尔公司占有29.8%的市场份额，猛增7%。DELL成为最大的个人电脑供货商，主要在于其“网上直销”战略奏效。它在美国最先实践网上直销，每天的网上销售额超过1000万美元，在金融风暴冲击下亚洲的生意直线下跌之际，DELL亚太区“网上商店”的销售额增长了49%，欧洲和美洲区的销售额分别增长了68%和70%，DELL1998年营业额为48亿美元，网络直销占到10%。年轻的总裁DELL雄心勃勃地预言，三年内网络直销收入将占营业额的一半以上，而且将朝100%网络直销迈进。

美国网上消费者也与日俱增。据估计，美国网上消费者的数量将以每年40%～50%的速度递增，1998年为1600万，1999年为2300万，2000年将达到3300万。预计，到2000年，美国在线消费额将达到200亿美元，比1998年的61亿美元增加228%；商业机构间网络贸易将从1998年的156亿美元升至1750亿美元。据IDC预测，1999年全球Internet用户将猛增至1.47亿，届时网上零售将在北美普及，在线顾客服务将迅速发展。美国上网家庭的一半会进行网上购物，更多的站点将采用语音服务，实现买卖双方网上对话。

## 六、方兴未艾的网络广告

目前，美国广告公司正大举开拓网上广告市场。国际上通行的网上广告计算方法，是每1000个页面浏览率的费用为25－90美元。因此，广告数额关键取决于网站上网的读者数量和页面浏览率，所以，各网络上市公司投入大量资源，力拼网站服务质量、提高网页对网络读者的“黏附性”，为争夺广告市场作铺垫。而且，网上的电子商务业务以及网上广告，可以“一对一”地进行发布，对网上信息供应服务商ICP来说，又是一大财源和优势，更刺激了网上广告的发展。不久前，在一项全球有史以来数额最大的Internet广告交易中，微软公司与信用卡发行商FIRSTUSA签署了一项为期5年、价值9000万美元的广告协议。可见，网络广告前景十分诱人。据预测，全球2000年互联网广告总收入将达50亿美元。

## 七、热度不减的网络证券

1995年8月，网景（NETSCAPE）由摩根斯坦利首次公开发售股票上市，拉开了网络公司上市的序幕。1998年，在华尔街的热烈气氛中，高科技网络股蜂拥上

市，Veri Sign首次上市股票筹资4200万美元，CD now首次上市股票筹资6560万美元，Icon CMT首次上市股票筹资3850万美元。

纵观高科技网络股的市场表现，可以说，没有任何行业能够像网络股板块让华尔街感到如此刺激，让券商和投资者如此大幅赢利。1998年，如果投资人在年初以1万美元买进AMAZON的股票，年底可以回收高达10万美元，YAHOO的股价1998年飙升613%，而AOL的股价则上涨了500%。尝到了网络股投资甜头的投资人，在节假日也会端坐在电脑前用电话线上网，对高科技网络股投资新宠下单，大肆搜购网络股票，因此惠及了能与网络科技沾边的任何股票。一家名不见经传的小书店Booksa Million重新"装潢"了网络虚拟书店网站门面后，股价就从4美元猛升到30美元。进入1999年春，随着道·琼斯指数攻克万点高位，高科技网络股股价更是汹涌澎湃，再创新高。1999年4月，拆股后的YAHOO重新升到令人震惊的219美元高位。

在华尔街的历史上，破天荒地出现了不以上市公司的"赢利"论英雄的"极度泡沫"现象，让擅长进行上市公司投资价值分析的传统投资者如巴菲特,乃至金融管理当局如美联储主席格林斯潘都大声疾呼"市场非理性繁荣"。

近年来，美国网络在线证券交易也迅猛发展，电子在线经纪券商（onlinebrokerage）开始挑战华尔街历史悠久的证券公司与投资银行。居网络领导地位的在线电子券商的市场总值已超过执券商牛耳的美林证券。美国最大的在线交易券商嘉信股价以100%以上的资产增加速度追赶美国华尔街最大的老牌券商、拥有资产1.4万亿美元的美林证券，并在1998年度超过美林证券。这使美林决定在1999年开展网络交易服务。

**参考资料：**

**1、《因特网产业已成为美国重要经济部门》，1999-06-11**

**2、《上市公司》，1999.01**

**3、《世界电信发展与中国企业的战略机遇》，《中国证券报》1999年5月21日**




**福州　康夫**

近日，康夫在网上闲逛时发现了一顿丰盛的免费午餐。

大家都知道一级、二级域名都需付费，一般是公司使用，你从不曾梦想过什么时候自己也能拥有一个一级域名吧？聊用XXX.yeah.net、XXX.soim.net这样的虚拟域名解馋？

现在有机会给自己的域名也升升级！在http://www.webprovider.com这个站点开始免费提供一级域名，想要.com/.net/.org/.mil/.gov的域名均可，同时该公司连带域名还送给你10M的免费空间，更重要的是你可以有自己完全的CGI权限（这下不用去求网管开放CGI权限了）。嘿嘿，偷偷告诉你，该站还支持FrontPage，用FrontPage做主页的朋友可有福咯。不过相应的该公司会在你的主页上加一个广告条，如同yeah.net一样。

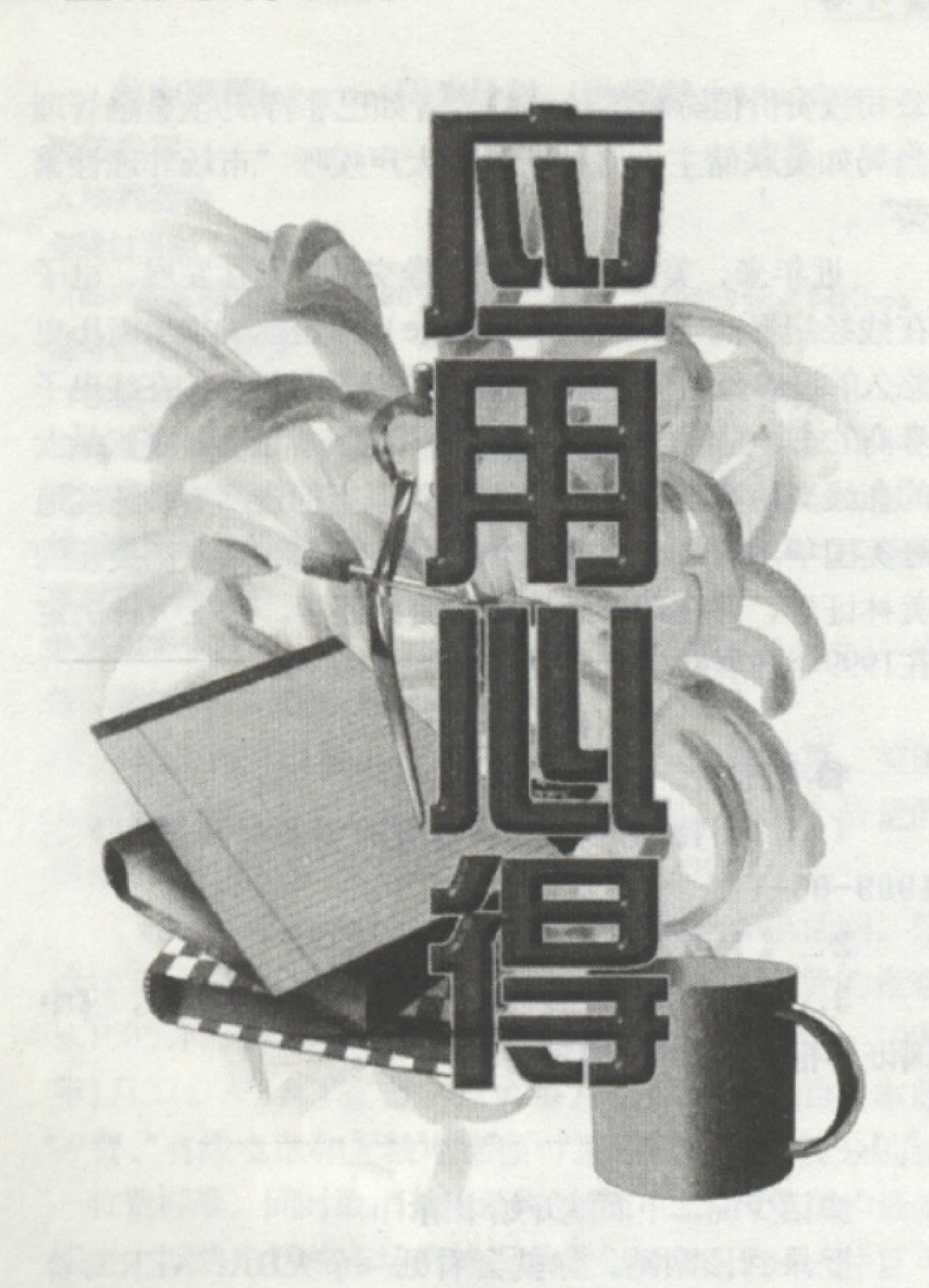
废话少说，下面就开始申请：

登录到该网站，你就会看见一个大BANNER写着"Get your own www.yourdomain.com for free!"没骗你吧，心跳100啦？那就点左边的Join加入。现在你要填写一下资料，E文较简单，有几点需要说明的是：其中有一项"Email Redirect Address"填入该域名转信的地址，页面的最下边有两个选项，如果您要用FrontPage，就把第一个选项钩选，然后点下边的"Check Info"就到了下一页，是要你确认一下你刚才填的资料，没有疑问就点"Re-Check Info"进入下一页，然后就是网络协议之类的内容，点"Agree"就好了。然后会给你两种选择，左边的是免费的，代价是要加上一个广告条，右边的没有广告条，不过需要$4.95，不到50元的人民币，也算超值。确认以后，你就可以满心欢喜地去你的信箱收信了。

你会收到一封主题为"Your New Account at WebProvider.com"的信，里边有一句"WPAUTH=XXXXXXXXXXXXXX"，不要删除它，原封不动回复这封信，至此申请结束。

很快你会收到他们的回信，说你的空间已经开放，域名已经递交InterNIC组织，并于5天后启用，以后还会收到InterNIC的邮件，不用回信，你要做的就是耐心等，几天后你就会受到InterNIC的祝贺信，你的域名也就正式启用啦！

祝大家都能申请到称心如意的域名，如果成功别忘了回来报个喜喔！




# Word编辑长文档的方法与技巧

上海 周克勤

Word是目前应用广泛的文字处理软件，功能十分强大。其中一些用于编辑长文档的功能具有很高的实用价值。试想一下，在编辑一些长达几十或是几百页的文档时，如不掌握一定的方法和技巧，那你将花大量的时间在翻动滚动条上，这样的文档在结构上层次不清，在内容上难于查找，从而使编辑效率大大降低。笔者在此针对长文档的编辑，并以Word97为例，介绍一些方法和技巧，来提高组织和管理文档时的工作效率。

## 一. 用大纲视图使文档层次结构清晰化

用大纲视图来编辑和管理文档，可使文档具有象文件菜单一样能逐层展开的清晰结构，能使阅读者很快对文档的层次和内容有一个从浅到深的了解，从而能快速查找并切换到特定的内容。

首先，新建一文档，并单击"视图"菜单中的"大纲视图"选项或按文档左下方工具条上的"大纲视图"按钮来切换到大纲视图。分别输入各级标题的名称（在每个标题前都有一个"口"记号）。

其次，分别向左或向右拖动"口"记号可使对应的标题升级或降级（也可选中某一标题后，点击大纲工具条上的"升级"或"降级"按钮）。经升/降级后，各标题之间的关系就像一般文件夹那样逐层相套。若某标题以"十"标示，则表示该标题下是有内容的（即是可以展开的）；若某标题以"口"标示，则表示该标题下是没有内容的（即不可以展开）。另外，可用大纲工具条上的按钮对各标题进行上移、下移、展开和折叠。

最后，在某个标题按回车，将光标移至下一空行的开头，用"复制"、"粘贴"的方法将特定的内容插入到文档中。在选定这整篇文章内容的前提下，按下大纲工具条上的"降级为正文"按钮，可将其转换成正文内容（即非标题）。如此类似地插入各篇文章的内容，进行整理、编辑后存盘即可。

## 二. 利用书签功能进行迅速查找

Word 97 中可将选定的文件、图形等标识为书签，从而可以通过定位功能迅速切换到长文档中书签所在的位置。例如要将"利用书签功能进行迅速查找"这段文字标识为书签，可先将其选中，再单击"插入"菜单中的"书签"选项，在出现的对话框中输入书签的名称后按"添加"即可（在此对话框中也可对已有的书签进行删除）。此时，若"工具"-）"选项"-）"视图"中的"书签"项被选定，则文中"利用书签功能进行迅速查找"这些文字会被方括号括出，表示是已被标识为书签。在长文档中按自己需要将一些关键项标识为书签后，可在"编辑"-）"定位"中的"定位"选项卡中对某一书签进行定位，从而使文档迅速切换到被标识为此书签的地方。此外，在该选项卡中还可对页、节、行、批注、图形、公式等13个项目进行定位，若灵活运用，可大大提高查找、编辑文档的效率。

## 三. 创建超级链接，实现快速切换

上过网的朋友们都知道，超级链接是指一个计算机文档（页面）的特定区域能引入其它文档或程序。鼠标放在超级链接上会变成手形，点击后即可切换。Word97中也有相类似的超级链接功能，可将文档中的文字、图像等与本机硬盘或因特网上所设置的相关信息链接起来。

首先，打开一个文档，选择要作为超级链接显示的文字。

其次，单击"插入"菜单中的"超级链接"选项弹出对话框。在"链接到文件或URL"中输入待链接文档（目标文档）的路径。此路径可以是Internet地址（URL）或本机硬盘上的文档。

最后确定退出，就完成了一个超级链接的创建。

说到这里，我们可以知道，用超级链接组织文稿时，是在多个文档间建立链接关系，这与在大纲视图中组织文档只形成一个文档是有所区别的。在用超级链接查

看、切换文档时，还能用工具条上诸如IE中的“前进”、“后退”按钮，十分方便。

### 四. 使用多窗口.查看长文档的不同部分

用多个窗口来显示同一长文档的不同部分，可以使查找、编辑工作变得较为方便。方法有两种：1.打开文档后，单击“窗口”菜单中的“新建窗口”，再单击“窗口”菜单中的“全部重排”，可打开上下两个窗口来显示文档。2.将鼠标放在文档右端滚动条的最上方，当鼠标变为“拆分窗口”的记号时双击，可将当前窗口拆分为两个子窗口。上下拖动拆分条可调节这两个子窗口的大小，双击拆分条可取消拆分。

### 五. 用自动滚动功能浏览长文档

像某些读书软件一样，Word也提供了对文档页面的自动滚动功能，以方便用户阅读文档，免去了用PageUp、PageDown手工翻页的麻烦。要实现自动滚动功能，只要选“视图”—〉“工具栏”—〉“自定义”命令，在弹出的“自定义”对话框中，选中“类别”为“所有命令”，再将“命令”项中的“Autoscroll”拖拽到工具条上即可。以后浏览长文档时，只需点击工具条上的“自动滚动”命令，并使鼠标位于右边滚动条中心位置的上方或下方即可实现上下滚动，鼠标离中心位置越远，滚动越快。要取消自动滚动功能回到正常编辑状态，只需右击鼠标即可。

看了上述关于编辑长文档的方法和技巧，大家是不是有了一点心得？亲自动手试试吧，相信一定会有所收益。

## 谈谈给Win95“超频”

江西 熊国红

超频，成了时下很热门的话题，原因很简单，同样的开销，却可以得到更高的性能，何乐而不为呢？因此，不仅出现了CPU超频，还有人搞起了显示卡超频。但你听说过Win95也能“超频”吗？所谓给Win95“超频”，就是通过适当处理，将Win95局部性能“提升”到Win97、甚至Win98的水平，使它能够支撑运行某些原本在Win97、Win98下才能运行的软件。这样，那些因为种种原因，仍用着Win95的朋友，可以在不升级操作系统的情况下，用上新出的各种好东东了，同时，与安装Win98相比，安Win95可以节省130M硬盘空间，这对于有几G乃至10余G硬盘的用户来说，也许算不了什么，但对于象只有几百MB的“穷人”来说，就意义重大了。下面就以一个实例，谈谈具体如何操作。

首先，需要做个准备工作——建立Win98文件清单。我手中的Win98安装光盘，主要由一系列CAB压缩文件组成，其中有个解压工具叫EXTRACT（文件名EXTRACT.EXE），利用它及DOS“老兄”的“管道功能”，可以建立一份CAB文件解压后的详细文件清单。在DOS下，进入光盘上Win98目录，分别对Win98_??.CAB、DRIVER??.CAB等CAB系列文件，连续进行下列操作：

对于Win98_??.CAB系列,命令格式为：

extract /a /d Win98_??.cab >> c:\w98list.txt（回车）

对于DRIVER??.CAB系列，命令格式为：

extract /a /d driver??.cab >> c:\w98list.txt（回车）

注意，以上命令行中的??号，应换成相应的起始文件编号。对于其它CAB系列文件照此办理。完成后可以看到C盘根目录下生成了W98LIST.TXT文本文件，各个CAB压缩文件展开后包括哪些文件，一目了然。

下面以Add/Remove 4Good(R) 2.0为例，介绍Win95的“超频”步骤。Add/Remove 4Good(R) 2.0是一个功能强大的反删除工具，受到很多朋友的青睐，遗憾的是，如果不采取其它措施，它将只能运行于Win97或Win98下面。在Win95下安装并启动它，屏幕上会提示找不到“MFC40.DLL”（应用程序扩展文件）无法运行。其实，按下面的方法，可以解决这个问题。

打开W98LIST.TXT文件，利用“查找”功能，搜索“MFC40.DLL”文件，很快便找到它在压缩文件“Win98_31.CAB”下。进入DOS，转到光盘上Win98目录下，键入如下命令：

extract.exe /l c:\Windows\system Win98_31.cab mfc40.dll（回车）

将MFC40.DLL解压到Win95的系统文件目录（C:\WinDOWS\SYSTEM）。如果你有WinZIP 7.0，将更加简便，可以直接打开Win98_31.CAB，从文件列表中选定MFC40.DLL并解压到上述目录。

现在，重新启动Add/Remove 4Good(R) 2.0，屏幕上又提示找不到“MSVCRT40.DLL”，仍无法运行。别急，同样按照上面的方法，找到并解压MSVCRT40.DLL至C:\WinDOWS\SYSTEM中，再次启动Add/Remove 4Good(R) 2.0，一切都好了！

当然，还有更省事的办法，缺什么文件从朋友的机器拷一份过来即可，不过这里提供了一种思路，大家可灵活运用。

第五届大众软件奖系列活动之一

# 万智牌有奖问答




**一、活动时间**：1999年7月25日至1999年9月1日，以邮戳为准。

**二、参加方法**：每位读者均可参加，只需将所附答卷贴于信封背面，在活动期间寄回即可。注意写清姓名、详细地址、邮政编码和联系电话。答卷复印有效。本次问答活动所有答案均可在本期杂志、《大众软件CD》8月号及《大众软件》网站（www.popsoft.com.cn)内找到。获奖名单将刊登在《大众软件》1999年第19期（10月上）上。本次活动将在《大众软件》网站上同时举行，参加网络答题同样享有参加抽奖的权利。

**三、所设奖品**：本次活动涉及奖品全部由“万智牌”提供。

一等奖：1名，奖品为现金1000元人民币和1副万智牌（克撒传）

二等奖：2名，奖品为现金500元人民币和1副万智牌（第五版）

三等奖：3名，奖品为现金200元人民币和1副万智牌（第五版）

纪念奖：100名，奖品为万智牌（第五版）1副

**四、答卷请寄**：北京市和平门邮局3056信箱《大众软件》编辑部收，请注明“第五届大众软件奖系列活动之一，万智牌有奖问答”

邮政编码：100051

## 万智牌（博图）有奖问答问卷

**一、选择：**

1.万智牌比赛在什么情况下算赢?

A看谁得的分少

B看谁得的分多

C看谁的手中没有牌

D将对手20点生命值减为0,或对手在抓牌阶段无牌可抓,或是牌上特殊注明胜利状况。

2.万智牌按照难度分几个等级?

A1个

B2个

C3个

D4个

3.万智牌（博图）有哪几种牌?

A地牌、生物牌和法术牌

B地牌、咒语牌和神器牌

C地牌、生物牌、干涉牌、瞬间牌和法术牌

D地牌、生物牌和干涉牌

4.万智牌分几种颜色?

A2种

B3种

C4种

D5种

5.一个回合分几个阶段?各是什么?

A六个阶段，重置、维持、抓牌、行动、弃牌和消除。

B五个阶段，维持、抓牌、行动、弃牌和消除。

C四个阶段，抓牌、行动、弃牌和消除。

D三个阶段，抓牌、行动和消除。

6.万智牌在国内将要推出的最新版是什么?

A克撒传

B水浒传

C三国志

D博图

7.最近一次万智牌世界锦标赛在哪个城市举行?

A北京

B纽约

C横滨

D悉尼

8.万智牌的创始人是谁？
A工程师：彼得·爱肯森
B物理学家：爱因斯坦
C数学教授：李察·加菲尔
D画家：克里斯蒂

9.海岛提供什么颜色的法术力？
A黑色
B白色
C蓝色
D红色
E绿色

10.在万智牌（博图）中，以下哪些牌使用后要被放入弃牌堆？
A生物牌
B地牌
C法术牌
D灰棕熊

11.下面对于笨拙鬼怪的描述哪些是正确的？
A 笨拙鬼怪可以进行阻挡
B 笨拙鬼怪是一张绿色系的生物牌
C 笨拙鬼怪不能进行阻挡
D 笨拙鬼怪是一张法术牌

12.行动阶段包括几个步骤？
A放置地牌、进攻、施放咒语
B放置地牌、进攻
C进攻、阻挡
D进攻、施放咒语

13.“DCI”是什么简称？
A万智牌世界锦标赛
B万智牌选手协会
C万智牌健智协会
D多明尼亚

14.当你的大生物攻击被一只小生物阻挡时，额外的攻击力怎么办？
A打倒对手，使它的生命值减少。
B分配到另一只生物上
C浪费掉
D反伤到自己

**二、判断：**

1.在你的回合进攻阶段，你是否可以指定对方生物进行攻击。

2.每一回合可以放多张地牌。

3.万智牌是一种集换式卡牌，是因为它有收集和交换的功能。

4.在防御阶段，是否可以使用多个生物阻挡一只进攻生物。

5.飞行生物可以阻挡非飞行生物。

6.每回合开始只能抓1张牌。

7.在回合结束时手中的牌不能超过7张。

8.有超过65个国家的牌手在玩万智牌。

9.当生物进行攻击时，需要支付费用。

# 答卷

**注：你只需将正确答案涂黑“●”，贴于信封背面即可。**

| 姓名 | | 年龄 | | 性别 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 地址 | | | | 邮编 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 选择 | 1 | A〇B〇C〇D〇 | 8 | A〇B〇C〇D〇 |
| | 2 | A〇B〇C〇D〇 | 9 | A〇B〇C〇D〇 |
| | 3 | A〇B〇C〇D〇 | 10 | A〇B〇C〇D〇 |
| | 4 | A〇B〇C〇D〇 | 11 | A〇B〇C〇D〇 |
| | 5 | A〇B〇C〇D〇 | 12 | A〇B〇C〇D〇 |
| | 6 | A〇B〇C〇D〇 | 13 | A〇B〇C〇D〇 |
| | 7 | A〇B〇C〇D〇 | 14 | A〇B〇C〇D〇 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 判断 | 1 | 是〇否〇 | 4 | 是〇否〇 | 7 | 是〇否〇 |
| | 2 | 是〇否〇 | 5 | 是〇否〇 | 8 | 是〇否〇 |
| | 3 | 是〇否〇 | 6 | 是〇否〇 | 9 | 是〇否〇 |




（总第27期）




特别赠送 梦幻西餐厅 黄金版

新手学堂：
---新手教程：
永远的传说系列之八——西游记(下)
---跟我学用系列：
电脑音乐——MIDI制作之路
---课外读物：
备份新境界——ERS 98使用详解
Navigator伴侣

碟中网：
---大众软件网站



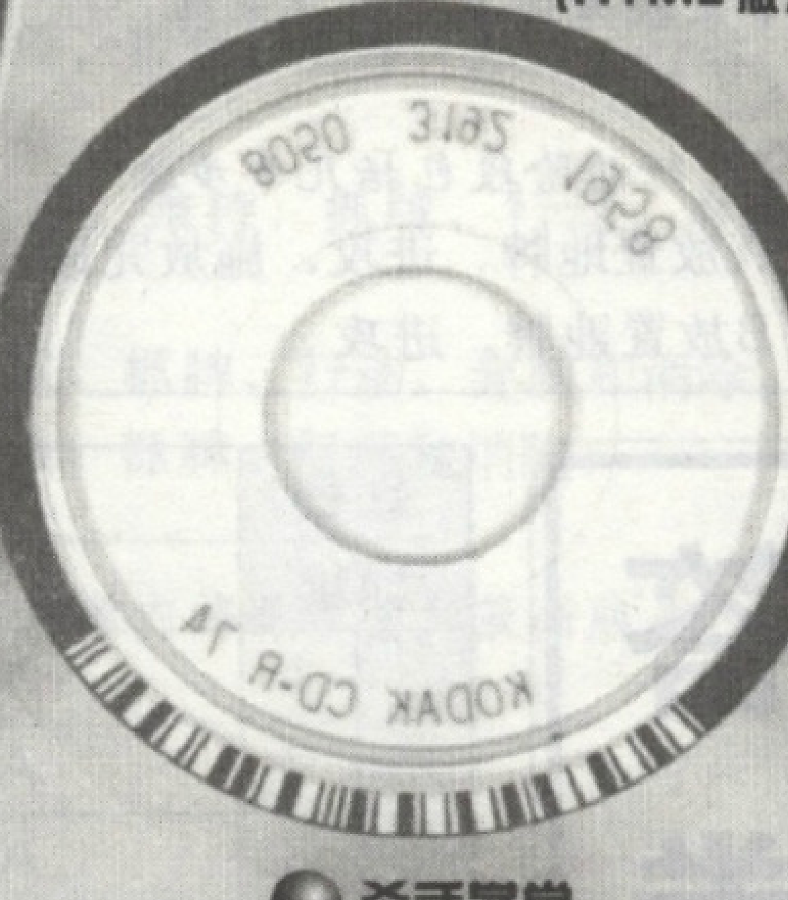

新新视野：
---CG画册：十余幅精美CG
---动画岛：diabloII片断
Play Stations2 机能展示
Final Fantasy the Movie
---新片大赏：魔法师传奇
太阁立志传III
新绝代双骄
---余音绕梁：忠诚的卡米诺
赎
闲谈彼尔卡
展览会之画

休闲天地：
---万智牌入门导引
---心跳幻想曲——心跳回忆同人小说集（5）

软件长廊：
---DirectX 7.0 Beta 1
---CCED2000 注册版4号
---Desktop Architect 1.0
---HyperSnap-DX 3.40.00
---《笑傲江湖之——精忠报国》 2.0.3完全版客户端

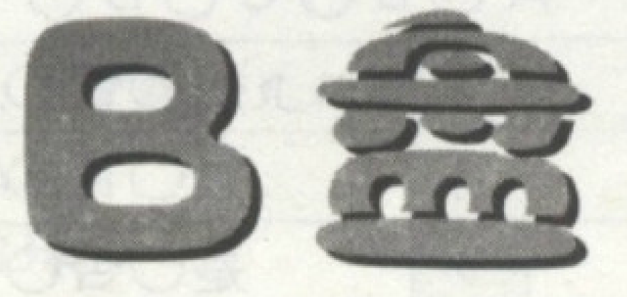
前线地带：
---游戏DEMO：雷神之锤III
过山车大亨
---补丁升级：《战地2100》修改器
《黑暗王座III》1.06J版补丁

大众文存：
---1999年7月杂志（上
(HTML 版)

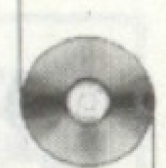



攻略指引：
---看攻略：博德之门
---逛书屋：幻想水浒传
魔法师传奇
文明之力量召唤
星球大战之幻影危机

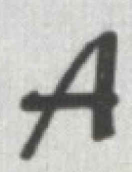
杀手学堂：
---杀手教程：四两拨千斤
---听指引：《安魂曲》、《黑暗王座3》、《横扫千军之王者风云》、《决战朝鲜》、《凯撒3》、《盟军敢死队》、《模拟城市3000》、《魔法师传奇》、《帝国时代2》、《侠客游》



# 光盘目录



本光盘不再支持640×480分辨率而改为800×600的64k（16bit）种颜色以上环境使用(请使用小字体或Windows标准方案)，本光盘将不再支持win3.x下正常运行。



## 大众特区

Hmonitor
Powertweak
SoftFSB
Wcpuid
夏日沙滩
会唱歌的蜥蜴
WindowBlinds
Powerstrip
Mail Switch
IE Settings Swapper
Xceed Absolute Packager
ArjFolder
Cool360
InfoTip Extension
Taskbar Hide
Vcdrom Extension
CCED2000 注册版4号
CCED2000 Win95补丁

## 工具宝库

AutoMate 4.3 Beta
ClipMate 5.1.03
CPU Cool 2.2
Drag and File Gold 4.50h
DirectX 7.0 Beta 1
Early Learning 5.0
Emergency Recovery System 98 8.7
DiskSpace Explorer 2.0
Probe 1.03.00
批量文件设置器 1.31
FileSync 2.12
Inworld DeskChange 1.51
INF-Tool 5.0c
MimarSinan Visual Split Studio 2000 6.0
MotherBoard Monitor 4.08
MultiFormat Editor 1.0.0
Reminder-良友 3.3
SiSoft Sandra Standard 99 5.10
Smart Backup 1.02
Source Insight 2.10.0047
Space Odyssey 1.2
SysFix 1.0
THE LOCK 4.99.0604
TurboZip 4.0
UninstClean 0.1.1
Self-Extract Wizard 1.0
V-The File Viewer 3.0 SR2
Where Is It? 2.03
WinHex 8.45
DummyDay 1.51

## 反毒堡垒

Kill98试用版
Kill for Desktop升级文件
Kill for NT升级文件（服务器&客户端）
Kill for Win3x&DOS平台升级文件
Kill for Netware服务器端升级文件
KV300+升级文件
KV300升级文件
McAfee VirusScan 4.x病毒数据库升级文件
Norton AntiVirus 4.0/5.0病毒数据库升级文件
VRV病毒防火墙WIN95中文版
VRV病毒防火墙WIN95英文版
VRV杀毒套装升级
瑞星99世纪版升级程序
瑞星标准版（中文）升级程序

## 驱动程序

华硕V3800显卡驱动for win95
华硕V3800显卡驱动for winNT
华硕V3100显卡驱动for win95
华硕V3100显卡驱动for winNT
华硕V3400显卡驱动for win95
华硕V3400显卡驱动for winNT
华硕V3000显卡驱动for win95
华硕V3000显卡驱动for winNT
华硕V3200显卡驱动for win95
华硕V3000显卡驱动for winNT

## 网络纵横

Bookmark Wizard 2.0.0
中文网络地址
Cute Ftp 3.0
COAST WebMaster 4.1
DejaViews USENET Search Client 1.00
DynIP Client 4
Email Remover 2.4
Spammer slammer
EveryLink for You
LinkBot 4.1 Pro
WATZNEW v1.1

## 声光色效

4MP3 V1.0
PLATYPUS ANIMATOR 4.1
APOLLO XXX
CDEX V1.20
COOLPLAYER 0.9BETA
CRYPTAPIX 2.10
COMPUSHOW 32
SHAREWARE V1.03A
ICON EASEL、EASY ICONS 98
EASYCD 2.0 BETA 3.06
FREEAMP 1.2
MP3COMP MP3压缩软件
MPFREE V1.8
MPEGDJ ENCODER 1.40B
NICEMP3 V3.0 BETA3
POLYVIEW V3.30
WINAMP 2.23
WPLAY V1.70
YAMP V3.3
HYPERSNAP 3.40

## 趣味小屋

Desktop Architect 1.0
生化危机 II 桌面主题
爆炸超人桌面主题
CyberSky 3.0.1
CyberWorms 1.0 屏保
DOGSAVER v2.1 屏保
Dancing Bear 屏保
Deer and Elk Vol 1 屏保
Deer and Elk Vol 2 屏保
Dinosaver 屏保
Dog Dayze 屏保
Dogs 屏保
ABC to Zee 屏保
Duck Pond 屏保
Eagles 屏保
Elephant Walk 屏保
Flying Squirrel 屏保
Frogs 屏保
OnceMore Dog 屏保
Four Siamese and One Birman 屏保
Snowcraft
Discover a Tiger! 屏保
四度声音 1.0-1
智力拼图 完全自由版1.10

## 厂商展示

《笑傲江湖之——精忠报国》2.0.3简版客户端
《笑傲江湖之——精忠报国》2.0.3完全版客户端



## 游戏DEMO

劲爆棒球2000
首领
雷神之锤III
教父
机甲战神III
极品飞车－－孤注一掷
VR网球
过山车大亨

## 补丁升级

《黑暗王座III》1.06J版补丁
《黑暗王座III》无敌数据文件
《生化危机II》1.04版补丁
《战区2100》1.01版补丁
《魔法门之英雄无敌III》免光盘补丁
《工人物语III》修改器
《极品飞车III》VOODOO 3补丁
《南方公园》修改器
《文明：力量的召唤》修改器
《决战朝鲜》存盘文件修改器
《银焰洗剑录》修改器
《战地2100》修改器
《战地2100》免光盘程序
《半人马座阿尔法星》的场景地图——地洞
《过山车大亨》修改器
《篮球99》的VOODOO 3补丁
《棒球2000》的VOODOO 3补丁
《三国群英传II》的无敌存档
《帝国时代II》的无敌存档
《夺宝奇兵II》免光盘补丁
《星球大战前传I：幻影威胁》修改器
《星球大战前传I：竞速者》修改器
《上帝也疯狂资料片：未知的世界》修改器
《银焰洗剑录》补丁
《真命天子》补丁
《夺宝奇兵II》修改器（LodeRunner 2）
《原罪》1.05版补丁 （Sin）
《入侵》修改器（Incoming）
《魔法门VII》无敌存档


## 特别鸣谢：

音乐支持：
白 勺
片头动画：
摩恩网络
病毒检测：
北京时代先锋软件有限责任公司
安全监护：
北京冠群金辰软件有限公司

## 你知道万智牌吗？

# 初探万智牌

●本刊编辑部

你知道现今在市场上有以棒球、篮球、足球等的运动明星为主题，以及那些以卡通、电影、漫画中的角色为主题等可供消费者收藏的卡片吗？这些东西现在不仅在日本，连国内也有越来越多的趋势，而就全世界而言，特别是在美国，这种东西相当流行（在美国当地甚至有许多专门贩卖卡片的商店）。在搜集这类卡片的时候，当遇到自己所没有而又很想得到的卡片时，通常都会与同样疯狂收集卡片的朋友们互相交换，因此这类卡片有个专有名词，叫做“集换式卡片”。而现今正红的万智牌也是一样，具备了这样的功能，它总共有5000多张卡牌。只不过除此之外，它还可以用来玩游戏。也因此万智牌成立了集换式卡片之外的另一种新型的卡片。

这项风靡全球的健智活动已经吸引了全世界600多万人参与其中。万智牌之所以如此流行广泛，其中的原因在于它丰富的战略环境和每年在 世界各地举行的专业比赛，并设有奖金和奖品。同时，共同的爱好使各国选手成为朋友，共同沟通牌技，共同学习，即使语言不通，即使牌的版本不同，因为大家都熟悉万智牌，通晓各张牌的插图和规则，所以依然可以沟通、比赛、交流。参与万智牌这项健智运动，不但可以锻炼思维能力，更可以结交天下朋友。

万智牌是美国大学教授李查.加菲尔(Richard Garfield)博士的精心创作，是一个可以供两人以上同乐的健智纸牌游戏。在1994年问世，在短短的数年间，其内容或规则已译成25种语言，畅销全球50多个国家，成为今天世界首屈一指的健智纸牌游戏和比赛。中国国家体育总局经过考察 国际万智牌的发展情况，决定将这一益智有趣，有益于身心健康的健智运动作为试验推广项目介绍到中国。万智牌的特点是它含有浓厚的幻想和战略意味，集桥牌和棋类的精华，再配上千变万化的阵法，使玩者在动用和训练头脑的同时也获得无穷的乐趣。玩者一般都自备数百张 牌，从中组合其阵法，同时每次出赛时都采用组合不同的阵法以配合最新设计的战略，所以出牌打法千变万化，极度精彩，没有两场对战是一样的。

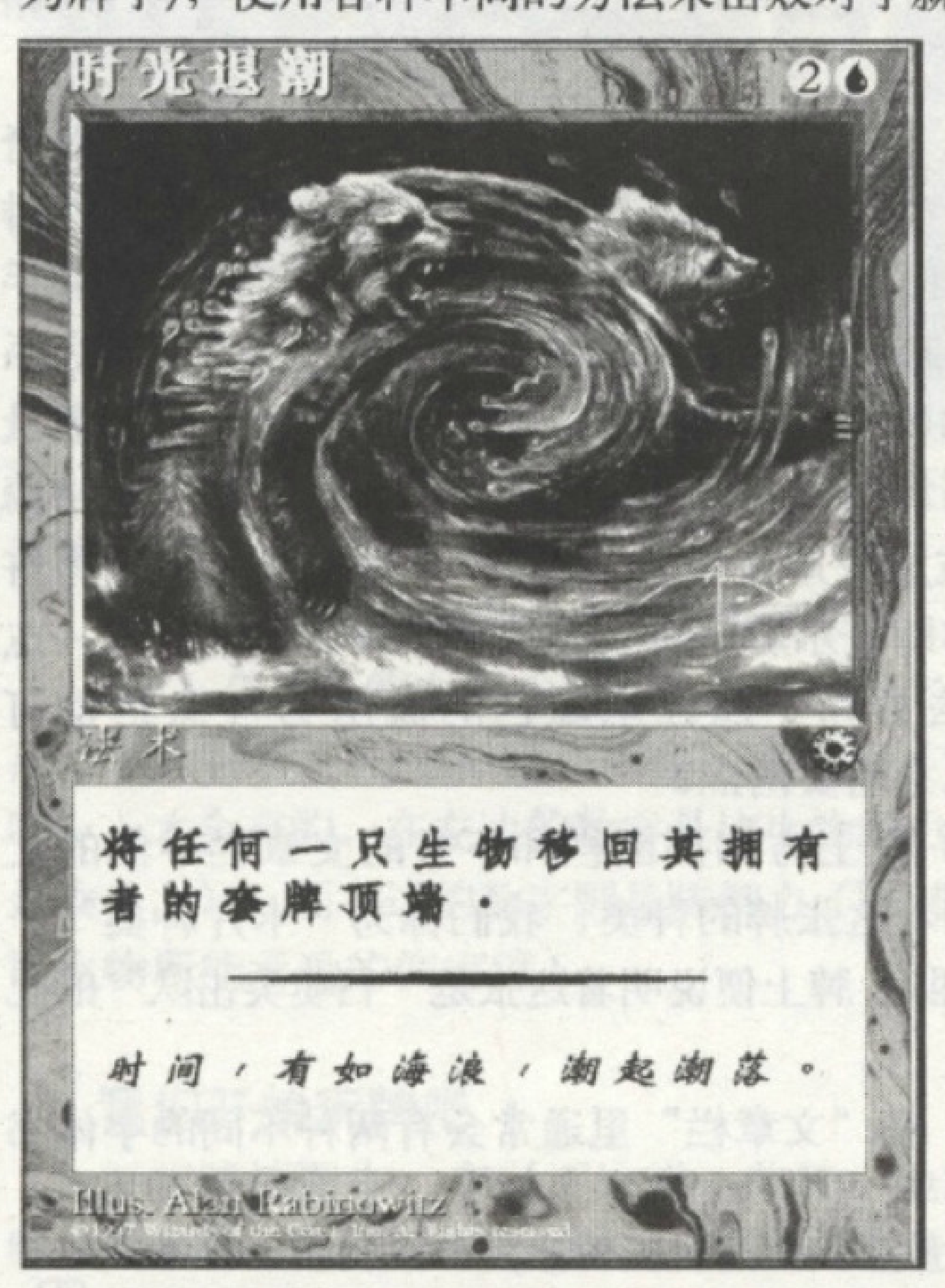


万智牌选手们也可以自愿参加一个全球统一的竞赛组织。万智牌在世界各国成立了DCI（万智牌健智协会），在万智牌健智协会的指导和协调下， 各种校际赛、地区赛、国家赛、公开赛、洲际赛、职业选手赛，世界冠军大赛等在各地定期举行，获胜的选手可获得不同数额的奖金及奖品 ，以赞助这些聪明的年轻人更好地完成学业。1999年6月26日在北京举行了首次中国地区选拔赛，此次比赛通过了世界万智牌健智协会的认证，使用了国际统一的比赛规则。获得前四名的选手将在7月的集训之后，奔赴日本横滨参加8月在那里举行的世界冠军赛 。

## 万智牌是什么?

### 万智牌是什么样的活动 ?

在这个游戏中，使用这些卡片来玩的人（以下简称为牌手），使用各种不同的方法来击败对手就是这项活动的目的。万智牌不像一般的扑克牌，它有很多种类，从诸如“火球”、“闪光龙兽”等在幻想世界中存在的法术开始，以及能够呼唤出来自异次元世界，供你使唤的仆役之召唤法术，乃至于利用神奇之力来创造道具的法术等。种类之多，可说是千奇百怪。牌手便是要在这么多牌当中自由选取要用的牌，组成一副套牌来与别人对决。由牌的组合所展现出来的无限可能自不在话下，在这方面更可使牌手不仅能享受到游戏的乐趣，且藉着牌手在构筑套牌时能感受到思考对策的乐趣。现在，万智牌产品正以60张牌装成一副的起始组合，以及10-15张牌装成一包的补充组合等几种不同的包装形态销售。




### 万智牌的乐趣何在?

通常在万智牌基本的系列中，其整套系列的卡片往往会高达300多张以上。不过牌手在进行游戏时，不需要把300多张牌全部备齐，只要在这些牌当中找出自己喜欢，认为可以制胜的牌加以组合成一副套牌就可以啦! 也就是说，随着牌手所使用之牌的数量、种类的不同，万智牌将会提供不同的游戏乐趣，其内在包含了无限的可能性，真可说是相当独特、专业的游戏。牌手若想要学习这游戏的玩法，建议先到外面的球星卡店、漫画书商店，或者是电脑软件专卖店中指明购买万智牌博图起始组合，里面包括你学习万智牌所需要的两副套牌(每副30张)，一份游戏导览及一份游戏规则。先看看游戏导览的内容，而后找已会玩的朋友切磋切磋。

### 万智牌的基础

万智牌的胜利条件：游戏刚开始时，你和对手都设定有20点的生命值。接着在进行游戏时，彼此双方都要运用各种不同的方法应付诸多情况，以及攻击对方，藉着伤害的造成使对手的生命值降低，当有一方被减少到0的时候或手中没有牌可抓时，那么他便算是输了。

### 万智牌有五个颜色

红色法术力：红色法术便代表着混沌之力。它与大地和火有着密不可分的关系，破坏性强，只要是阻挡在前的东西，它都会破坏殆尽。其攻击力虽强，但却相当单纯，缺乏应变能力，所以当遇到无法克制的东西时，就会显得相当的弱势。红色法术的相克法术是白色法术及蓝色法术。

蓝色法术力：蓝色法术擅长于使人眼花缭乱，是借助空气和水的法术。其最大的特征，就是它是这五种法术中最狡猾多诈的。若你是使用蓝色法术，则对手往往会疑神疑鬼般地猜想：“下一步究竟会怎么做？”。蓝色法术的缺点就是没有一个可以特别值得器重的法术，因此必须搭配使用其他颜色的法

术，或是要非常巧妙地使用。蓝色法术的相克法术是红色法术及绿色法术。

绿色法术力：绿色法术也就是所谓的“大自然之力”系列的法术，最擅长于物种的培育。在所有的绿色法术中，其功能最大的法术群里并没有任何一张可直接伤害对手的法术，而都是可呼唤出大自然中的大型生物来压倒性地攻击对手的召唤咒语。绿色法术的相克法术是蓝色法术及黑色法术。

黑色法术力：在此的黑色法术，主要是死亡和黑暗的法术。就强度而言，黑色法术的确很强，可是往往也会对使用者造成某种程度的伤害，相当可惜。黑色法术有很多擅长于直接伤害对手及其所操控的生物，这些法术若被克制住，则其他的起不了什么作用。在法术所产生的副作用方面，黑色法术大概是唯一无法被防止的。黑色法术的相克法术是绿色法术及白色法术。

白色法术力：白色法术是呈现出光与秩序之特性的法术。其最主要的功能不外乎是治疗和防止伤害，以及借着许多不同的保护措施来防范各种不同的伤害，在五种色系的法术力中，就属白色法术最合适用来防御的了。不过，虽然它可确保法术师自身的安全，但相对地也欠缺可一口气打倒对手的法术。白色法术的相克法术是黑色法术及红色法术。




神器法术：所谓的神器，亦即法术的支援道具。神器法术与上述的五种色系法术完全没有关系，不管是使用哪一种色系的法术力，都可以释放神器法术。也就是因为每一种色系的法术力都可以使用，故其主要用来弥补法术师所使用之色系法术的缺点，因此神奇的功能也是不容忽视的。以上就是各色系法术的说明。万智牌便是牌手利用这五种色系的法术及神器法术，依自己喜好自由组合套牌，进而产生出无限之可能的游戏。

## 来看看卡片的长相吧

那么，现在我们就来实际看看万智牌卡片吧！

（1）这是指牌的名称。在此写着这张牌是《尔格骑队》。

（2）你可以看到在此有个“1☠”阿拉伯数字及奇怪的符号（这奇怪的符号就是“魔法力符号”）并排着，这些便成为该咒语的“施放费用”，也就是当牌手所扮演的魔法师在施放咒语时，其所要支付之何种色系魔法力和数量的记号。阿拉伯数字的部分，只要数量足够，用任何色系的魔法力均可支付。这张《尔格骑队》的施放费用表明着“1☠”（*为黑色魔法力符号），亦即表示牌手若要释放这张牌，便要支付一点黑色魔法力和一点任意颜色的魔法力（黑色也可以），总共需要两点。

（3）在上方的插图栏和下方的文章栏中间的文字，说明着这张牌的种类，我们称为“卡片种类”。《尔格骑队》牌上便说明着这张是“召唤突击队”的咒语。

（4）在“文章栏”里通常会有两种不同的字体书





写，正体字的部分是这张牌的功能，斜体字的则是有关此牌的背景故事说明。

(5) 这里标识着该卡片的插图画家。

(6) 在卡片的右下方所标示的两组数字，是只有在"卡片种类"栏中标明"召唤"类咒语（亦即生物牌）上才会有的。在左边的数字是该生物的力量（也就是攻击力），而右边的数字则是防御力（防御力便是指该生物所能承受的伤害值）。

### 我们开始玩牌吧！

万智牌博图中，有以下这样一些牌：地牌，生物牌，法术牌。地牌是为其它牌支付费用的能量来源。每出一张生物牌或是法术牌，都需要有不 同颜色的地牌为其付费后方可使用。其中，生物牌是牌手的战士，可以用它们不断地进行攻击从而使对手的生命值降低到零。法术牌同时可以 提供许多特异功能，改变牌手的不利情况或是增强牌手的生命力和攻击能力，甚至给对手造成直接威胁。但是用完之后要把法术牌放入弃牌堆 。

万智牌是回合式的游戏，每个牌手都有他们自己的回合。所谓的"回合"， 就是每一位牌手在游戏中轮番行动的顺序，这个顺序就是：自己的回合——对手的回合——自己的回合——对手的回合……如此这般地轮流下去，也就是敌我双方 轮流进行。接着，在每一个牌手自己的回合中，还依照所要做的事情不同而区分了六个小阶段。"阶段"是游戏进行时，为明确每一位牌手在自己的回合中所应该要做的事情之顺序而设定的。在每一个阶段中，都将决定牌手可以做什么事情，不可以做什么事情，以及必须做什么事情。

回合中，一位牌手需要放下一张地牌，以便为即将出场的其他牌支付费用。然后，牌手可以出一张生物牌或是法术牌，但前提是必须有足够的地牌，因为很多生物或法术牌有一张以上的费用 。

### 一个回合有如下的阶段：

1. 重置阶段

在此阶段中，属于该回合的牌手可以把自己所有已经呈横置状态（横向躺平）的牌予以重置（纵向直放）。已重置的牌在之后便可以再次被横置使用，来发挥它的功能。

2. 维持阶段

在游戏中，若有某些牌上标明了"在你的维持阶段中，要……"，则牌手必须在重置阶段及抓牌阶段间的维持阶段，完成牌上所要求的条件。

3. 抓牌阶段

该牌手自己的回合中，可于此阶段从自己的牌库顶上抓一张牌放在手中，成为手牌。当在此阶段要抓牌而牌库却已无牌可抓时，则算是输了这场游戏。

4. 行动阶段

此阶段中共有三件事情可做，且顺序可依牌手喜好而自由变更。




＊放一张地牌。

＊命令生物进行一次攻击。

＊施放生物和法术牌，法术力够的话就尽量施放。

5. 弃牌阶段

该牌手自己的回合中，若于此阶段手牌超过七张，则必须把多余的牌丢弃到坟墓场中，直到手牌只剩七张为止。

6. 清除阶段

所有生物（包含自己的和对手的生物）所受到的未致命伤害，将于此阶段中完全清除，同时某些在牌上有注明"~直到回合结束"的效应，也将于此时完全失去效能。另外某些牌上有说明"在回合结束时"所会发生的效果，也于此阶段结束时生效。

### 行动阶段的攻防

万智牌游戏中最令人瞩目，同时也是最精彩刺激的，就是行动阶段里发生的一切，特别是敌我双方生物之间的攻防战，更是令人紧张得直冒汗，若能够以有利的状况下进行生物的战斗，则将是游戏胜负的关键。

## 生物攻击!

该回合的牌手，可以在自己的行动阶段中，命令自己的生物做一次攻击的行动，亦即牌手在该回合中只有一次机会攻击。宣告攻击时，牌手可以命令自己的任意数个生物攻击，不管是一个、两个或是全部都可以。宣告攻击后，所有参与攻击行动的生物都要予以横置来表示攻击（若有生物已成横置状态，则不能命令该生物攻击）。遭受对方生物攻击的牌手（也就是防御方），可以命令自己的未横置生物来阻挡对方攻击生物的攻击，防御方的生物在阻挡时不需要横置。防御方可以随意指定自己的生物去阻挡哪一个对方的攻击生物，以后生物之间就会有攻防战发生，此时有几项规则需要注意。

*防御方可以命令一个防御生物来阻挡一个攻击生物的攻击。

*防御方可以命令数个防御生物来阻挡一个攻击生物的攻击。

*防御方不可以命令一个防御生物来阻挡数个攻击生物的攻击。

未被阻挡的攻击生物，将会对防御方的牌手本身造成相等于其攻击力的伤害。

### 伤害的结算

每个生物都有“攻击力/防御力”的能力值，当生物之间进行战斗的时候（亦即前面提到的攻防战），进行攻击的生物将会对进行阻挡的防御生物造成相等于其攻击力值的伤害。







同样地，防御生物也会对攻击生物造成相等于其攻击力值的伤害。这个造成伤害的动作是攻击防御方与防御方同时向对方造成的。倘若造成的伤害数值比对方的防御力数值还要高的话，则对手的生物将会因受到致命伤害而立即死亡，并进入坟墓场。还有，这时对于多出来的伤害值则完全不予理会，这些大于阻挡生物之防御力的伤害值并不会对防御方牌手造成伤害。当一个攻击生物的攻击被许多个防御生物所阻挡时，其所有防御生物之力量的总和值，就是对攻击生物所造成的伤害总值。至于攻击生物所造成的伤害值，则可由攻击方牌手自由地分配给这些防御生物。当攻击生物的攻击并没有受到阻挡时，则该生物将会对防御方牌手直接造成等同于其攻击力的伤害值。

## 博图之后

万智牌有三个等级，在了解万智牌和学会博图之后，还有两个等级在等着你：高级和专家级。高级古典第五版，除了地、生物和法术牌之外，还有瞬间、干涉、神器及结界。加入这些牌类之后，整个游戏变得更加生动有趣，富有挑战性。你要运用更多的战略以达到获胜的目的。（专家级克撒传是在博图和第五版的基础上进行游戏的。）除了以上提到的牌类以外，还增加了一些异能。想进一步了解万智牌的世界，可以查询 www.wizards.com或与wotcch@public.bta.net.cn，ctoepker@wizards.com联络。

在了解了这一美妙的世界之后，你一定会有兴趣教你的朋友一同加入进来吧。在今年9月博图三国志将上市。这一系列的万智牌中包括你十分熟悉的历史人物，如诸葛亮、刘备、张飞、关羽。它只在亚洲范围内发行，并且是专为亚洲选手设计的。





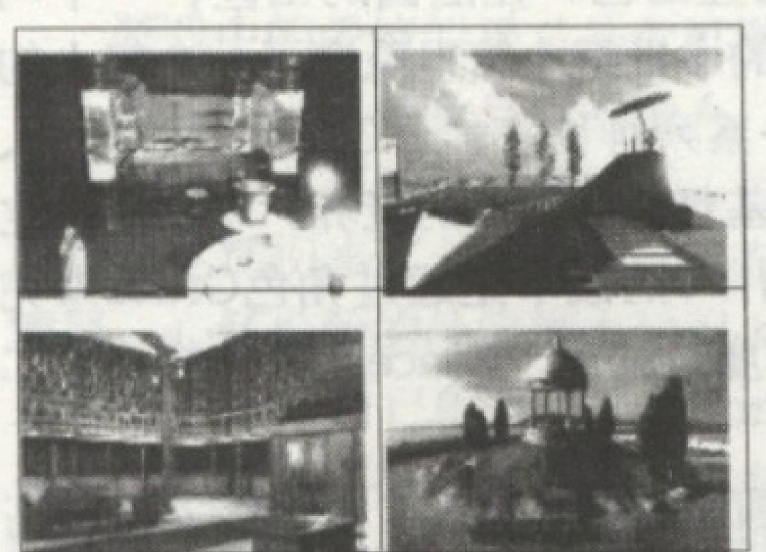

● 上海 赵凌

## 故事背景

在介绍Arxel Tribe公司正在开发的这个新游戏之前，先要向国内的年轻玩家交代一点背景资料。浮士德是德国十六世纪民间传说中的一个神秘人物。据说他用自己的血和魔鬼定约，出卖灵魂给魔鬼，以换取世间的权利、知识和享受。十八世纪末，十九世纪初，德国大诗人歌德根据这个传说创作了伟大长篇诗剧《浮士德》，赋予了这个人物积极的现实意义和不朽的灵魂。下面我们来关注一下这个同名游戏的情况。

## 风格设定

首先大家可能觉得Arxel Tribe公司的名字很陌生，其实它就是去年那个褒贬不一的游戏《魔戒》(The Ring)的开发商，“浮士德”将是款注重剧情的冒险游戏。《浮士德》故事中的魔鬼摩菲斯特将在游戏中登场。同时Arxel在游戏中很好地贯彻了“使玩家高兴”这一开发商必须遵循的准则。



除了剧情和迷题以外，决定一个冒险游戏成败的关键因素是它的画面和图形质素。本文展示的游戏快照充分证明了其水准之上的美工。Arxel的Stephen Carriure对游戏做了如下文所附的描述：在你读到它之前，我首先要说明的是，游戏的故事将着重描绘居住于梦境公园中的各个不同的角色，因此在描述中，你可能会在“神秘岛”(Myst)般的图像风格下发现“疯人院”(Sanitarium)的影子，当然，那也许是一种不错的体验。

**Theodore More的信**

亲爱的朋友们，

请允许我自我介绍，我的名字是Theodore More，M. Stephen Carriure，您的诚挚的导游，请让我向您介绍我们的小小公园和它的历史，这虽然不是一件轻松的工作，但我仍乐意为您效劳。

我将要向您讲述的并不是个简单的故事，同所有关于人的故事一样，它也有一个复杂的线索，从远处看，似乎蒙着极其神秘的面纱，然而，当我们在近处揭开所有的秘密后，会发现一切都是由许许多多的简单线索和基本人物错杂而成的。我承认，有一个建筑师会影响我接近那些关键的事和物。好了，既然这是一个故事，那就让它象一个一般的故事那样开始……

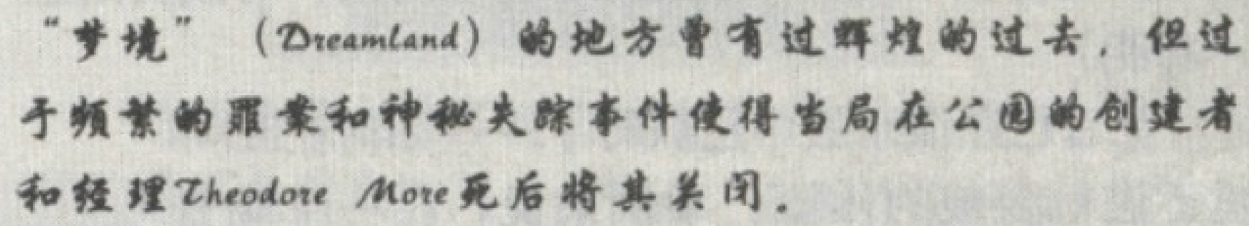




让我试试……，是的……就象是这样。



从前，但并非是在亘古遥远的年代，有一个与众不同的公园，这个叫“梦境”(Dreamland)的地方曾有过辉煌的过去，但过于频繁的罪案和神秘失踪事件使得当局在公园的创建者和经理Theodore More死后将其关闭。



故事的开始伴随着一个睿智且失忆的男人登场，他逡巡在废弃的公园设施之间，他不记得他是谁，他在那里干什么，但他不可遏制地对公众不再喜欢这个地方的事实表示愤慨，这时来了一位来访者，尽管并不象他自己想象的身份那样，这便是我们的主角浮士德，主角并不是上文提及的陌生人，失忆男人的姓名和身份将留待您自己去发现。

我希望您可以接受以上的介绍，如果我的开场白有一点混乱的话，您大可以将我忘记，我自有自己的苦衷，毕竟，我是一个已经死去已久的人。

你的诚挚的，

Theodore More

“梦境”的创建者，建筑师和经理。




# 狩魔猎人III 神之血

Gabriel Knight III Blood of the Scared

上海 赵凌

无论开发商和游戏迷们都热切地关注着这款Sierra Studios“狩魔猎人”系列的新冒险故事的诞生，想知道它是会飞黄腾达呢，还是被人遗忘在垃圾堆里。对于Sierra和开发小组而言，他们面临着巨大的危机，这部新作看来是他们安抚被《国王密使Ⅷ》(Kings Quest Ⅷ)激怒的玩家的唯一机会了。

《狩魔猎人Ⅲ》的开发工作经历了很长的阶段，去年，许多双期盼的目光在等待着它的问世。笔者曾就延期发行的原因询问游戏的制作人Mark Hughes先生。他说，他们花了大量的时间，将作品向一个专为冒险游戏开发的3D引擎移植，需要完成3D引擎调试、材质映射、全局优化等大量细致的工作。这个专为《狩魔猎人Ⅲ》开发的3D引擎经过修改后，将用于Sierra的另一部大作《霹雳小组Ⅲ》(SWATⅢ)。

将《狩魔猎人Ⅲ》3D化将不会带来任何负面影响，前作的“优良传统”将被原汁原味地继承下来。公司宣称这将是一个“真正”的冒险游戏，游戏中有一个物品栏，可组合不同的物品以解决迷题。游戏中将包含超过1000行对话，玩家可通过与不同的角色对话来取得解决疑难问题的线索。游戏的主角Gabriel还会就各种情形作出反馈（当然，假如你不喜欢的话，可以关闭这一功能）。

笔者已在演示版中已获得了一些如何在3D环境下进行游戏的体验。举例来说，在一个场景中，Gabriel回旅馆后必须使用电话，他走向一个电话亭，拨通了号码，他将话筒提到耳边，与客户——王子殿下对话，王子让他放弃正在着手进行的项目。如果你让摄影机处于默认角度下观察，你只能看到电话亭中的Gabriel而错失其它的细节；但假如你手工调整摄影机的缩放比例，你将看到有个人走近电话亭，躲在Gabriel身后，偷听他与王子的谈话。当Gabriel出电话亭来到那人的面前时，可选择如何与此人交涉。

摄影机在游戏中起了至关重要的作用，它是从角色身上分离出的一个实体，既可显示角色的视线，又可以自由移动。你可以让Gabriel做某件事，比如打开一扇窗户，然后将摄影机从他身上移开去观察一间并非主角所在的房间。善于使用摄影机将使游戏中的时间分配更有效率，假设你正让Gabriel完成一系列任务，而这些任务要占用比较长的时间，在此期间，你可以环顾左右，寻找触发事件的“热点”以及特殊物品。这好象是玩家在扮演着无所不在的“上帝”，事实上，这一机制在游戏中十分有效。

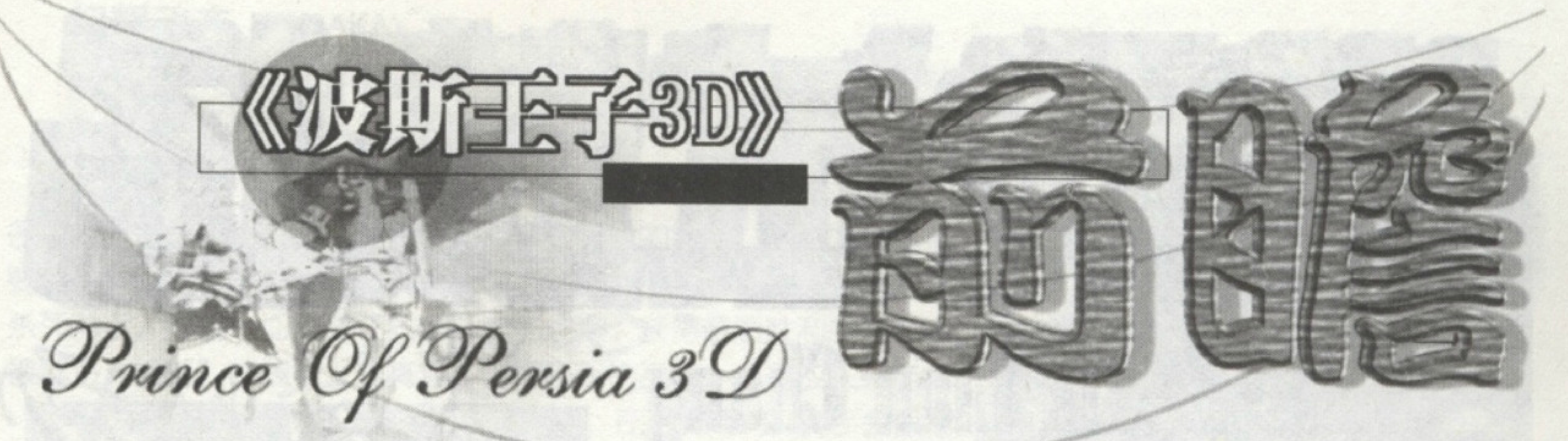
游戏中新增的另一个有用的技巧是“偷听”。当Gabriel走近一群正在高谈阔论的人时，他能够听到谈话的片断，有用的线索和信息将从这些片断中归纳整理出来。游戏中，事件的发生是独立的，如果你错过了正在观看绘画作品的妇人们絮絮叨叨的议论，那么以后你再也听不到了。

游戏中的角色之间有很多对话，到目前为止，我感觉其剧情非常庞大而且出色。在法国的山区，一个叫Rennes-le-Chateua的中世纪小镇里隐藏了一个巨大的秘密，涉及谋杀和一系列神秘事件。Gabriel试图深入那个迷雾笼罩的关于基督教和骑士的世界。玩家们一定乐于知道游戏中大约1/3的故事是通过角色Grace来完成的。游戏的时间跨度是三天，Grace的部分将是第二天。

为了满足铁杆的冒险游戏发烧友，设计者安排了高难度的迷题。想要完成游戏，必须灵活运用摄影机、窃




听以及组合物品等各种技巧。游戏中有一个迷题是这样的，因为某人已包租了Harley，所以Gabriel无法借到他所需的这件物品。于是他要通过许多复杂的步骤以便达到目的。笔者无意于在游戏推出公开谜底。另一个场景中，Gabriel要使用双眼望远镜观察他自己，解迷的每一细节都非常紧凑，给人强烈的震撼。如果这种程度的细节描绘贯穿游戏始终，那Sierra Studios推出的这部《狩魔猎人Ⅲ》将成为又一经典作品。




辽宁 枫红一刀流

## 不朽的王子传奇

Red Orb娱乐公司的前身是Broderbund，是一家1980年成立的公司。在1989年乔丹．麦克纳（Jordan Mechner）根据《阿拉伯之夜》的古老民间传说改编了一部动作冒险相结合的电脑游戏（最初的版本应用于Apple机平台），在游戏领域获得了空前的成功，达到了200万份的全球销售业绩，它就是《波斯王子》，接着又在1993年推出其二代产品，更成为游戏迷们口耳相传的动作佳品。如今这家公司正在紧张地开发《波斯王子》的第三代作品——《波斯王子3D》，它将采用类似于《古墓丽影》系列的3D环境，融合新的故事情节，多样的武器和有趣的谜题机关，公司为此采用了顶尖的人员组合和最新的创作引擎技术。

游戏中的爱情似乎总是危机潜伏，这位波斯王子不得不赴汤蹈火去拯救自已的爱人，在前两部作品的磨难之后，他们总算是可以结婚了，可好景不长，他们夫妇的美满生活引来了叔父Assan（苏丹的弟弟）的妒忌和愤怒，心怀鬼胎的他将俩夫妇引入一个陷阱，意欲将公主抢走，嫁给自己的儿子Rugnor，而将王子一人囚禁在地牢中，玩家扮演的王子要想办法逃出这座暗无天日的监牢，救出自已心爱的妻子。然而这一次的敌人将更加狡猾奸诈，谜题也将更加繁多复杂，场景也更加恢宏广阔，作为王子的你将会如何面对邪恶的挑战？

## 继承和发展

一代中的卷轴技术是首次被应用于电脑游戏中的，随着主角的运动，背景也随之相应地移动，从而使主角的冒险仿如身临其境，其动作和战斗的写实是玩家们前所未见的，而这部3D版将在这上面加以改良，加入了更细腻的角色肢体运动和一些更生动的过场动画，当然场景的变化是即时演算出来的。

设计小组很在意角色动作在视觉上的准确和真实，手绘了近500幅动作图档，以适应不同环境。比如说从木梯上走下来和从斜坡上走下来的动作是有所差异的，地面的不同在行走时也会有不同的质感，而不象大多的3D游戏那样，角色的移动只是简单的“滑步”。小组还表示将取消采用即时光影的运算，以换取游戏运行的流畅性。

## 动作和冒险

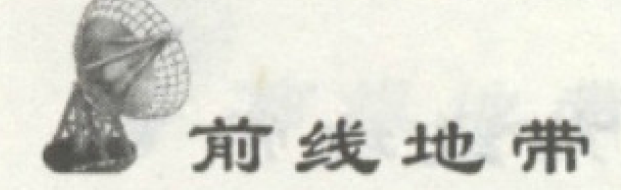
有前两部作品中，王子的大部分时间是花费在跑动跳跃，穿越不尽的通道走廊，面对的是数不清的机关和陷阱，游戏的场景是大致相同的。而在《波斯王子3D》中仅有一关的场景是地牢的，总共有超过15个风格迥异的关卡场景，到处弥漫着强烈的波斯和阿拉伯的中东风情，随着剧情的发展你会到各个不同的地点去冒险和战斗，并且根据地点的不同王子要面对不同的挑战，比如在最后的云中之城（Cloud City）王子要运用相当多的跳跃技巧来闯关。

设计者的初衷并不是要以技术取胜，而是要准确地表现出原作中爱的主题和冒险精神，是为了创作好玩的游戏，而不仅仅是图形好看的游戏。为此，他们得到一代的原创者乔丹．麦克纳的支持（尽管他正忙于其它的事务），游戏的大纲是由他写成的，从剧情的构架到谜题的设计都力求与前作的风格和难易程度保持一致。

## 武器与战斗

游戏的重点除了谜题和跳跃外还在于战斗，变化多样的敌人是游戏的另一个特点。在前作中的敌人实在是太单调了，几乎相同的地牢守卫不断地出现，玩家只能机械地挥剑砍杀，这次就不同了，角色在战斗中可使用多样的武器，其中最常用的还是箭和剑（包括魔法箭和双手剑），并且每种武器的伤害效果是有差别的、有的发招慢但攻击力大，有的动作快则攻击的损伤较小，这要灵活多变地在不同的战场上采用不同的策略才行。游戏中有30多种敌人要面对，不同的敌人埋伏在特定的区域和环境中，随着王子前进的脚步，出现的敌人会越来越难缠，并且攻击的诀窍是不同的，要由玩家自已来琢磨来总结了。

设计还宣称由于游戏使用了一种软件缩放技术，可以在相当范围内顺畅地运行，从最底的P200到PⅡ甚至到PⅢ都会有不同效果的表现，并且游戏将支持目前所有流行的加速卡。

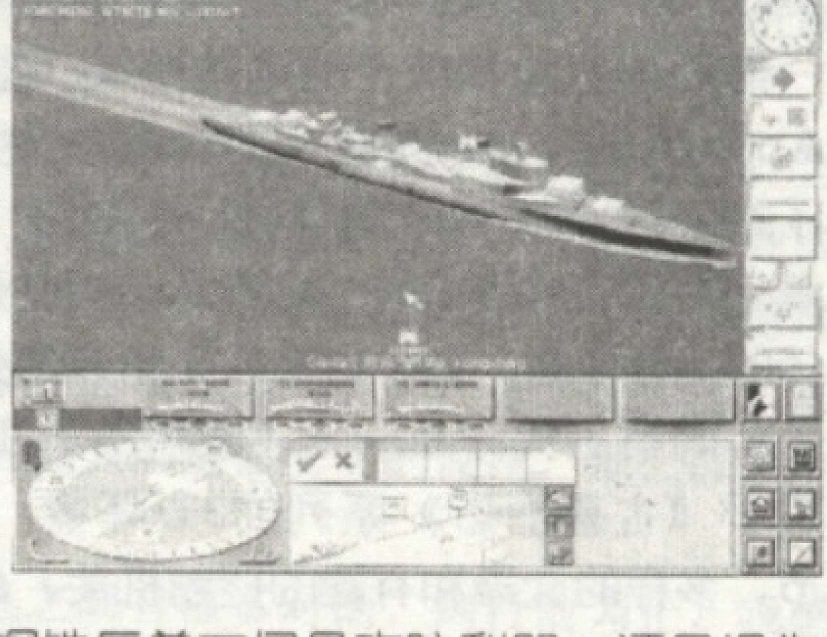





## 碧海雄师 (Fighting Steel)

游戏类型：策略、模拟　制作：SSI　发行：SSI

系统配置要求：奔腾133、64MB内存、WIN9X



SSI一向以制作出色的回合策略游戏著称，《装甲元帅》、《太空元帅》等更是名扬四海，不过，似乎人们更喜欢以二战历史为背景、现实事物为素材的《装甲元帅》系列，为了让“战争迷”们能够更深地体会战争艺术的魅力，SSI制作了这款以海战为题材的《碧海雄师》。

《碧海雄师》的背景被设定在1939到1942年的第二次世界大战，地点则是当时各国海军的主要战场——大西洋和太平洋。玩家可以从双方中任选一方，率领自己的舰队或牵制纠缠，或征讨四方。

和以往SSI的策略游戏不同，《碧海雄师》带有浓厚的模拟色彩，因为玩家所指挥的不再是简单的步兵、坦克，而是海上城市般的铁甲巨舰。这些钢铁巨兽不仅是攻防利器，还是操作复杂的机械，不会驾驶、操作怎么克敌制胜？更何况要指挥的是一整支舰队！

千万不要把《碧海雄师》当成战棋游戏，它可是即时的，因此，熟悉操作是至关重要的，不过游戏的操作还真得费费心，你见过哪个模拟游戏的操作简单的？当熟悉一切后，就可以体会游戏的真正乐趣了。一面驾驶气势磅礴的舰队，一面指挥作战，让法西斯的残骸铺满整个海床。

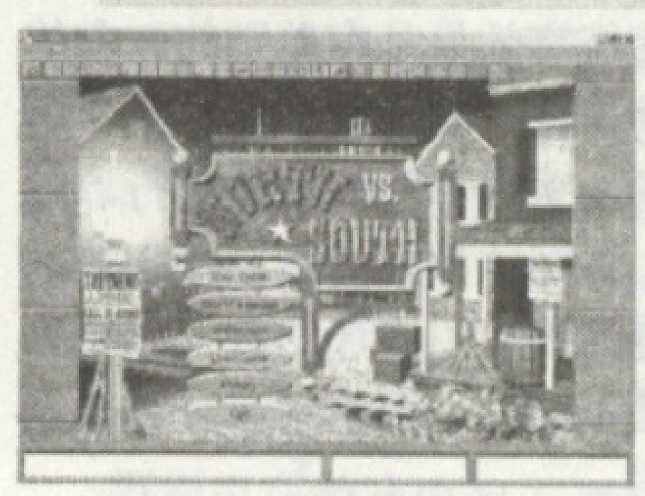
《碧海雄师》支持多种3D加速卡，虽然画面比不上现在各种流行的QUAKE LIKE，但表现力已经不错了，战列舰的雄姿、护卫舰的小巧都表现得不错，尤其是舰炮对战的场面，颇为壮观。

很难从以前的游戏中找到和《碧海雄师》相似的类型，SSI在战争游戏方面的创新又有了一次进步，也许，这是一个新类型的开端。

## 南北战争 (NORTH VS SOUTH)

游戏类型：策略　制作：Interactive Magic　发行：Interactive Magic

系统配置要求：奔腾133、32MB内存、WIN9X




每一个国家的统一都充满磨难，每一个民族的历史都少不了战争，即使是如今手持大棒的美国也不例外。那场旷日持久的美国内战，给美国人民带来深重灾难，也造就了无数英雄。Interactive Magic不忘历史，为了重现南北战争，让玩家成为历史英雄，制作了这款以战争命名的游戏。

初见《南北战争》，着实把我吓了一跳：怎么在90年代末的今天，制作了画面精美的Mortyr的I－Magic弄出这么个丑东西？粗糙的画面可以和《官渡》媲美，细小的人物敢跟《三国志VI》一拼。在耐着性子玩了一会儿后，才渐渐体会这款游戏的好处。

真实的系统设定是最大的优点，对于不同地形，不同的兵种会发挥各自的优势。在兵种上，忠实地再现了历史，再配上相应真实的能力，一场真实的战斗被再现在屏幕上。

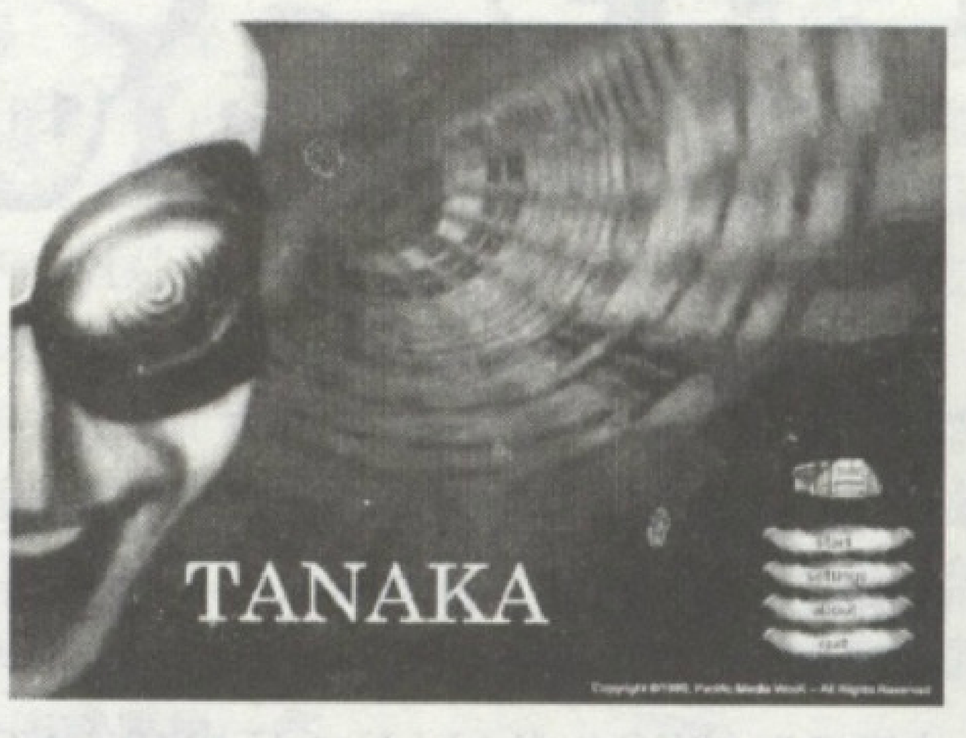
其实，《南北战争》除了画面外，还是有不少闪光点的，可惜画面会令大多数玩家感到难以忍受。

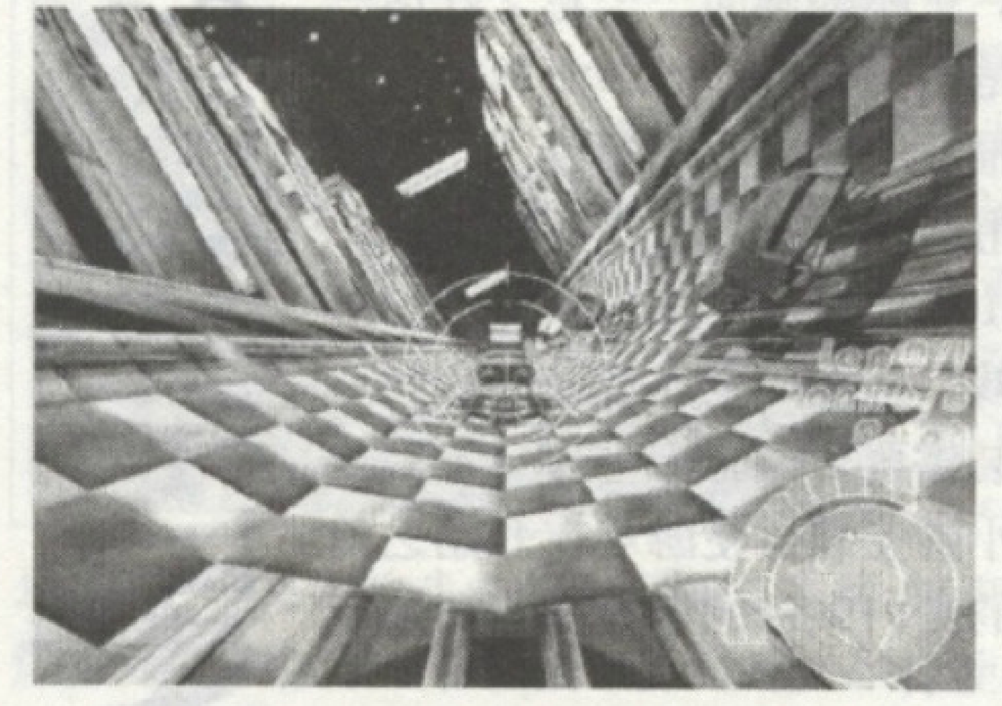
## 幻想飞车 (TANAKA)

游戏类型：竞速　制作：Pacific Media WorX　发行：Pacific Media WorX

系统配置要求：奔腾150、16MB内存、WIN9X

《幻想飞车》的故事发生在2525年一个名叫Tanaka的城市，来在各地的飞车驾驶员进行一种危险的、足以致命的比赛。比赛中，赛手要超过其他对手率先达到终点，为了这一目的，大家不择手段，不惜杀死对手，而这一切也成了约定俗成的规矩。获得最后胜利的赛手将被赋予“护航”的使命，为其它车辆担任保护工作，免遭敌人袭击。



在比赛期间，赛手会根据成绩获得不同多少的奖金，这些奖金可以用来购买新的车辆、引擎和武器，换句话说，这是驾驶员们生存的唯一方式。

也许《幻想飞车》的故事编得并不出色，甚至画面也说不上一流，但它的场景的确出色。在天旋地转的赛道上，躲避对手的炮火和地雷，在头晕目眩中向敌人疯狂扫射！在《极品飞车》里是绝对体会不到的。游戏里，由赛车转向“护航”的设计很是新颖，超越了以往的竞速游戏，继续发展下去，恐怕给它分类都难了。

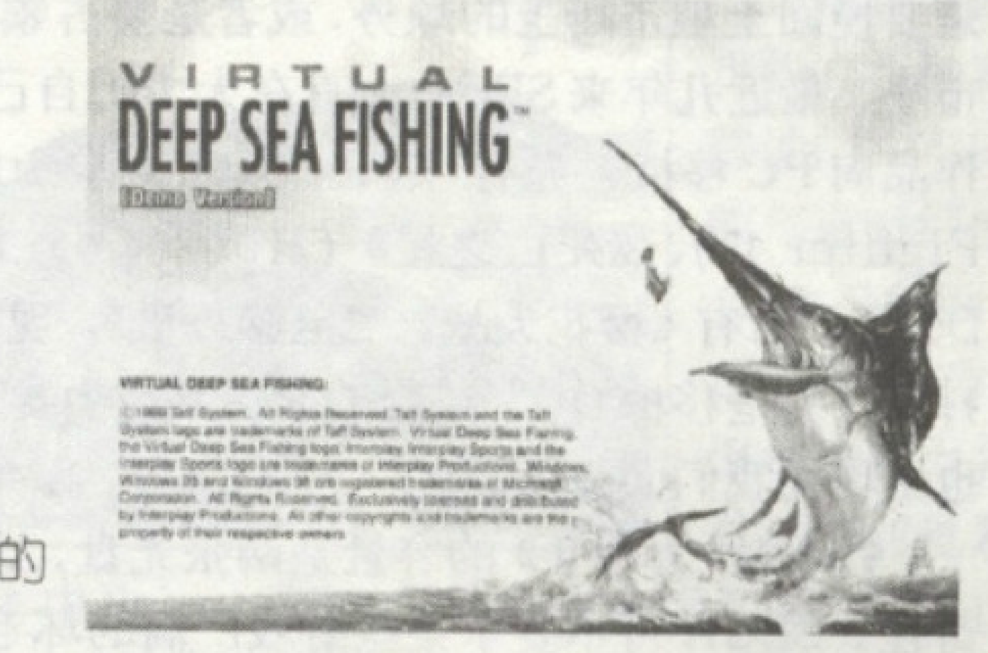
## 深海垂钓 (Virtual Deep Sea Fishing)

游戏类型：模拟　制作：Interplay Sports　发行：Interplay

系统配置要求：奔腾166、32MB内存、WIN9X

不知道诸位对钓鱼这种运动是不是感兴趣，笔者倒是挺喜欢，虽然平时钓鱼的机会很少，但始终向往。我讨厌在人工鱼场里“买鱼”，最喜欢找一处清静所在下竿儿（尽管经常空手而归），而最希望的是驾驶游艇去深海垂钓。《深海垂钓》这款游戏让我等穷苦小民得到一丝安慰。经过几天揣摩，介绍给大家一点儿该游戏的特点：

*即时的3D画面和逼真的音效令人赏心悦目。
*快捷的鼠标操作简便易行。
*18种包括鲨鱼、马林鱼、金枪鱼、大海鲢等供人钓捕。
*13种包括澳大利亚、夏威夷、墨西哥、南非等地区可以前往。
*12种鱼饵可供挑选。
*合理的镜头跟踪模式让你随时观察各个方位。
*支持多种模式的多人连线。




怎么样，够意思吧，不过这些都是在完整版中才有的，我们提供的DEMO只能替你解解馋了。



# 世嘉拉力赛II

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP II

火狐狸工作室 祝佳音

有时候市场真的很奇怪，一些期待已久的好游戏会跳票不止，而另一些久已期待的东西会突然出现在玩家的面前，毫无疑问，《世嘉拉力赛Ⅱ》(SEGA RALLY CHAMPIONSHIP Ⅱ)显然属于后者。

我想大家都不会忘记几年前推出的《世嘉拉力赛》吧？那款游戏在当时非"恶评如潮"不能形容也。记得当时这款游戏的系统需求是MMX200，32M内存等等……实在是贵族得不能再贵族了。更可怕的是，由于SEGA的移植技术还不太熟练，整个游戏的速度慢得惊人。曾经看到有评论说那游戏的引擎根本不能叫引擎，而应该叫马达！我至今记得打开《世嘉拉力赛》的安装目录后看着目录下100多兆的.bmp文件时那种不知所云的心情……那实在是非笔墨所能形容的。

所幸的是时代在发展，SEGA也一样。大概是要挽回土星市场上的颓势，或者是要占领PC市场，最近几年来SEGA一直在大力把自己的作品向PC移植。先有《VR战士Ⅱ》(Virtua Fighter Ⅱ)、《死亡之屋》(House of the Dead)，后有《樱花大战》、《电脑战机》。现在，打着"完全移植DC"口号的《世嘉拉力赛Ⅱ》也出现在我们面前了。

《世嘉拉力赛Ⅱ》的容量是两张光盘，这很奇怪，SEGA可不要学某些游戏厂商的坏毛病呀！其实不然，游戏的两张盘中，第一张盘是供游戏安装和网络对战之用，第二张盘才是游戏盘。然而，一个赛车游戏至于用这么大的容量吗？

首先说一说系统要求吧，作为狂热追求机器效果的竞速类游戏，《世嘉拉力赛Ⅱ》对Intel Pentium Ⅲ进行了优化。SEGA表示，《世嘉拉力赛Ⅱ》会运用Pentium Ⅲ特有的SIMD指令，从而令游戏图像拥有更高的表现力和更快的运行速度。在配备Pentium Ⅲ CPU的机器上，《世嘉拉力赛Ⅱ》能表现出更富立体感的车身，更加真实的光影效果，更酷的画面……总之好话一大堆，不过是真是假，没有Pentium Ⅲ的我很难判断……游戏推荐的配置就不用说了，就个人使用而言，我用赛扬300A跳成的450，64M RAM和一块16M显存的Voodoo Banshee可以流畅地运行游戏，这个配置在现在应该算是中等吧？最小安装需要90M硬盘空间，不过笔者并不推荐，过小的安装会使游戏在开始之前需要读很长时间的盘。190M的中等安装还是能够让人接受的。

进入游戏后，给我的第一感觉就是，SEGA不愧是个靠街机发家的厂商，《世嘉拉力赛Ⅱ》也不愧曾经是一个街机游戏。一经进入游戏我就发现，这个游戏的某些地方十分怪异，或者说带有明显的游戏机风格。比如说游戏开始吧，必须要按Enter，不按不行。这还可以理解，但是在游戏进行途中想要暂停和退出也要按Enter再选。呵呵，很明显SEGA是把这个Enter当成手柄上的Start了。相对于PC上的赛车游戏比如《极品飞车》系列来说，《世嘉拉力赛Ⅱ》算是另类作品了。在主菜单中把选项一目了然地列出来，而且很多选项都用大字体或图像表现，一看就是游戏机的风格。



从选项上来看，PC版的《世嘉拉力赛Ⅱ》保留了DC版所有游戏项目，其中有正规的Arcade街机模式，Time Attack计时模式和10年拉力赛模式(10 Year Championship)，这个10年拉力赛模式有点类似于《极品飞车——孤注一掷》的剧情模式，在游戏过程中也可以获得新车和发掘新赛道。此外还有供二人分屏对战用的2 Player Battle等等。

作为RAC游戏来说，画面一直是重中之重。这一点我们从各种赛车游戏不遗余力地争先恐后夸自己的画面华丽就可以看出来。SEGA一直

在主页上叫嚣（非贬义）PC版《世嘉拉力赛Ⅱ》的画面同DC版本完全一样，是否达到了呢？

答案是肯定的，从画面上来看，现阶段的主流PC配置已经能够同DC媲美了。游戏画面分640 × 480和800 × 600两个档次。我的机器在800 × 600一档运行顺畅无丢桢。在游戏过程中我仔细地审视画面，得到的结论基本令我满意。各种纹理贴图非常真实，整个车子的感觉相当富有立体感，一些细节也刻画得非常细腻。在这方面不得不承认SEGA实在是一个很善于用细节渲染气氛的制作公司。比如说在游戏中着重再现了急踩油门时排气管会爆出火花的效果，看上去十分过瘾 在行驶过程中，你还会不时看到观众群中爆出闪光灯的亮光 偶尔还能看到站在路上眺望的观众急匆匆跑到隔离线外的情景 在特定场所某种动物会从你面前（一般是鸟）掠过（这也算《世嘉拉力赛》系列的传统了）。我比较欣赏的就是车身污损的效果。车身在行驶过程中会溅上泥点并不是《世嘉拉力赛Ⅱ》的发明，但是《世嘉拉力赛Ⅱ》把污损效果做得十分真实，在该游戏中，车辆在一般行驶的情况下只会溅上少许泥水，如果开到泥潭里才会突然溅上一大片。感觉非常不错。



但是完全移植DC并不能代表这个游戏的画面就完美无缺。事实上我觉得PC版《世嘉拉力赛Ⅱ》的感觉并不如DC版感觉好。因为在目前低分辨率的电视实际上对图像起到一个粗糙和柔化的作用，在电视上的图像显得更为柔和自然，更加真实。而在相对精细的电脑屏幕上，图像显得过分清晰，效果反而不好。就车本身而言，和《极品飞车》比较，《极品飞车》系列的车多边形过渡得非常柔和，而且车身反光简直可以称为流光溢彩，而《世嘉拉力赛Ⅱ》的车看上去就十分硬朗，立体感很强，明显是SEGA-PC游戏风格（不追求真实，更追求立体）。从整个画面风格上看，《世嘉拉力赛Ⅱ》的颜色更加鲜艳一些（这也是SEGA的老习惯了），不如《极品飞车——孤注一掷》柔和真实。而且一些背景只是平面图像（比如栏杆和围观人群），拿围观人群来说，不论你从哪个方向看，他们都把脸对着你，还真挺忠实。

总体来看，《世嘉拉力赛Ⅱ》在PC上的画面效果仍然达不到《极品飞车——孤注一掷》的水平，（实际上这是移植的结果，在DC上的《极品飞车——孤注一掷》应该比不上《世嘉拉力赛Ⅱ》 ）比如在黑夜里行车，玩家根本无法如《极品飞车》一样看清车灯的照射效果（实际上是根本看不出照射效果）。而且路灯的光晕也有偷工减料的嫌疑。

还值得一提的是车轮后扬起的尘土。我记得在《世嘉拉力赛》的时候车轮后扬起的尘土还是一粒粒的。在二代中就变成多边形的线条了。我不知道这线条是否是即时演算的，但是从效果来看还是不如颗粒感觉真实。DC版也是线条的效果，不知道街机版是什么样子。

从操作上来看，和大多数RAC游戏一样。驾驶者能够清楚地感觉出各类不同车辆的不同驾驶手感，比如说TOYOTA的CELICA就极度灵活。在整个驾驶过程中不停POWER SLIDE。而相比之下SUBARU的Impreza操作就要稳一些。

实际上我认为用键盘开车根本没有操作感可言，(和上面的一段不矛盾，赛车游戏里是通过定义系统反映时间来达到不同的操作效果的)因为键盘是非线性输入。举个例子，我用方向盘想转90度，就把方向盘扭得大一点，想转60度就扭得小一点，可以定义不同的角度。而键盘就不行，它只提供一个中断，按下就是90度，不按就是0度，没有其他选择。以前看到有人说《极品飞车》系列操作感越来越差，其实是应用键盘的原因。

说起拉力赛车的操作，大家印象最深的应该就是Power Slide（甩尾）了。看着电视里高手们的甩尾动作，简直就是享受。不过这个Power Slide在《世嘉拉力赛Ⅱ》中被应用得太过分了。理论上甩尾的操作方法应该是松油门，猛转方向盘约0.5秒再踩油门，不同的弯道时间配合也不相同，虽然不太难，但是也不太容易。但在《世嘉拉力赛Ⅱ》中Power Slide简直就是家常便饭。操作也简化到几乎不需要技巧，只按方向键就做出大甩尾。灵活一点的车如CELICA在整个赛段中逢弯就转，看上去十分不象话……我想这也应该是90度的键盘按键导致的吧。



《世嘉拉力赛Ⅱ》中并没有提供车辆损坏的设计，不知道是否也是授权的问题。这就使得车辆的撞击十分不爽，实际上《世嘉拉力赛Ⅱ》中车辆撞击的设定是不太真实的。在行驶中撞到围栏并不会坏，也不会太影响速度，更不会空翻。相同的，和其他车辆相撞也不会过多影响你的行车路线和速度。一般情况下你只是听到很闷的“砰”的一声，同时车子向撞击外侧一弹（对手向反

方向弹），然后就什么事情都没有了，大家接着跑。

说起撞车，我觉得这个游戏里的赛车对手们的AI都不是很高。你在后面超车的时候基本没什么反应，更不要提左右来晃你什么的。其实，按常理来说，正规的拉力赛赛手应该是和时间赛跑的，在比赛中如果你能追上前面的车，若不是你是天神就是前面的车太菜或者是坏了。可是在《世嘉拉力赛Ⅱ》中可以不停地超过一辆辆车。不过别管他，毕竟我们只是需要刺激。

说说音乐吧。街机和DC的《世嘉拉力赛Ⅱ》中都提供了一些极其震撼的BGM。但是当我进入比赛的时候，我惊奇地发现竟然没有背景音乐，到Option下去看看，有名字，但是无法播放。想来想去应该是没有完全安装的问题吧。不知道SEGA是怎么搞的，不需要安装的DC版能够提供音乐，没有完全安装的PC版却无法听，真是让人莫名其妙。而且，令人不解的是所有音乐文件都是用WAV格式存放的，太夸张了吧……

至于音效嘛，不同车子有不同的发动机声（但是刹车声是一样的），可惜没有喇叭，听不到不同的喇叭声音了。比较煽情的就是领航员在你身边发出的指导口令。我最喜欢《世嘉拉力赛》这一点，十分有现场感。听着一声声短促坚定的“easy left”、“easy right”，感觉十分爽，颇令人投入。撞击时领航员的叫声也很增加感觉。有意思的是游戏提供了男女两种声音自由选择……照顾玩家啊。

DC的一个显著特点就是提供了网络功能，不过可远远没有PC那么完善，因此我相信PC版本的《世嘉拉力赛Ⅱ》的网络功能比起DC来要强得多。PC版《世嘉拉力赛Ⅱ》提供了当前所有流行的网络对战方式，比如IPX、MODEM等等。对这个游戏的连网选项，我倒不会说什么玩家坐在家中就可以和亲戚朋友对战之类的话……很明显现在网络速度还远远达不到，不过总比没有强，再说这也不是专门为中国用户准备的。



《世嘉拉力赛Ⅱ》同时还提供了上下分屏的对战模式，这也是PC上自《97赛手》（Scream Ⅱ）之后的流行对战方式（游戏机上可早就有了）。不过我觉得有些没用，视野被极度压缩……没多大意思。

街机很重要的一点就是爽快感，我觉得在这方面《世嘉拉力赛Ⅱ》是非常成功的，毕竟是超级大作。《世嘉拉力赛Ⅱ》能最大限度的调动你的感觉。在赛程中你会沉醉于高速奔驰的快感之中，使自己的身心都得到彻底的放松。或许，这就是游戏性吧，和游戏性相比，其他一切都无所谓……毕竟只是副项。

或许，PC版的《世嘉拉力赛Ⅱ》代表着新时代的来临也说不定（虽然有些夸张）。《世嘉拉力赛Ⅱ》的成功移植（移植度应该算99%）将会带动一大批DC游戏的移植潮流。首先，RAC游戏是最能体现主机水平的游戏，因为它能够最大限度发挥机器能力。（所以一般来说新出的主机都需要有一两个超级RAC来炫耀能力，土星上的《世嘉拉力赛》，PS的《山脊赛车》无不是如此）现在看来PC能将对系统要求最高的RAC游戏完全移植，就代表着拥有了可以移植DC大部分（甚至是全部）游戏的能力（实际上我怀疑SEGA是限制了PC版的移植度，否则1024×768的解析度也是可以达到的。）。其次，因为DC应用WINDOWS CE作为操作系统，所以说软件的移植性可以说是无与伦比。想想吧，不远的将来还会有《VR战士Ⅲ》、《死亡之屋Ⅱ》……前景很诱人啊。



话都说完了，总结一下子吧……我的朋友看完我写的东西问我，你到底是在夸这个游戏还是在骂这个游戏呀？我说我也不知道，的确我写评论写到最后一看，总是乱七八糟的挺矛盾，不过我觉得这样比起那些只知道夸游戏的要好些，至少我觉得我这种风格更真实，更有用。

《世嘉拉力赛Ⅱ》，一个早已被证明的成功大作，如今它展现在你的面前。而我所给你的劝告和本文的结论就是，如果你喜欢RAC，如果你喜欢拉力赛，那么当你看到它的时候，买一套回来玩玩，不会后悔的。









# 横扫千军之王国风云

枫茗轩工作室 老六

即时战略作为电脑游戏中的一大流派，从其诞生之日起，就一直处在广大玩家的关注之中。从最初的《沙丘》、《命令与征服》、《魔兽争霸》……到现在的《帝国时代Ⅱ》、《星际争霸》以及各种后续作品，诸如此类的游戏举不胜举，其鲜明特点似乎就是：抢夺资源、军备扩充、血腥杀戮、胜者为王。但如我等之辈，有相当数量是始终钟情于斯的。究其原因，大概是因为这类游戏能满足我们渴望权力、渴望厮杀的本性吧（有人说好战是人类的天性——当今世界适逢多事之秋便是明证，这大约也是人作为动物，其兽性一面的反映吧）。每次玩时，无不精神振奋、全身紧张。胜则神情喜悦、大呼过瘾；败则神情沮丧、咬牙切齿、死不瞑目。由此看来，即时战略类游戏将永远有它的生存空间。

由CAVEDOG公司制作的即时战略类游戏《横扫千军》（Total Annihilation），想必也是每一个即时战略迷们都还记得并且是难以忘怀的吧？这是一场发生在未来世界的规模极其宏大的机器战争，荒凉的场景、精致的作战单位、原子弹爆炸所引起的眩目光华……一点一滴，无不深深记忆在玩家的脑海中。如今，CAVEDOG制作并发行了《横扫千军之王国风云》（Total Annihilation: Kingdoms），表面上看来是《横扫千军》的后续作品，实际上这是两个完全不同的游戏。尽管同为即时战略类，《王国风云》无论在场景、人物、背景以及游戏方式上都有了很大的不同，这正是CAVEDOG公司在制作此游戏时所力图达到的目标。我们不妨通过本文来看看他们的革新是否取得了成功。

## 故事背景

谈及此点，也许《横扫千军》的老玩家们会有些惊讶吧？也难怪，当初的《横扫千军》是没有故事背景的，“机器人—战斗—结束”构成了其全部的故事主线。至于战争从何而来、因何而起，完全莫名其妙。有人或许并不在乎此类游戏是否有背景，“又不是玩RPG，何必要什么情节”，不过，俗语云：“麻雀虽小，五脏俱全”，又有“萝卜白菜，各有所爱”，为了保证游戏的完整性，又要让其他玩家满意，CAVEDOG公司花了不少精力在《王国风云》上，兼顾多方面的意见，构筑出一个丰富的故事情节。在此我给大家作一个简述。

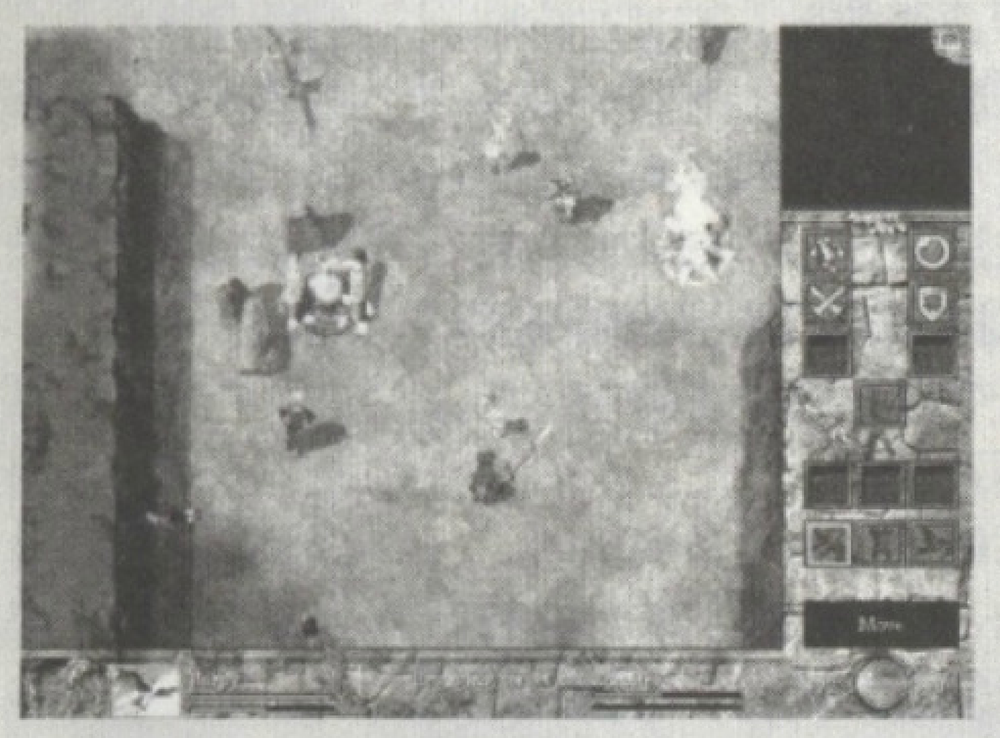
时间回到了中古时期（由未来到中古，时间上就能说明这不是《横扫千军》的续作），在一片安宁祥和的大陆上，君主将达里恩（Darien）王国的国土分为4个部分，分别交由两个儿子和两个女儿管理（从这点看来，他绝对不圣明。权力集中国家才不会分裂，这是历史所反复证明了的）。不料有一日君主失踪，国家就此四分四裂，从而留下祸乱的隐患。过了几百年，为了争权夺利，4个王族的后裔终于开始了旷日持久的战争（战争当然就由玩家来进行了）。噢，忘了声明，《王国风云》已从其前作的机械世界大战变成了中古的虚幻世界，4个王族Veruna、Zhon、Aramon、Taros分属于水、空气、土、火四种元素。若是4方展开混战，结果实在难以预料。大概是依据元素生生相克的原理吧，水与土结为“正义”的同盟，空气与火则成为“邪恶”的一方，互相克制，也互相促进。由此双方展开厮杀，

为争夺王国的控制权拼个你死我活。

背景很简单，但是游戏的情节安排却是比较独特的。在战役模式中，并不是选择四个王族中的某一个来进行游戏。总共48个战役任务，玩家将在四个王族之间变换，一会儿代表Veruna，一会儿代表Taros……这样，随着战役的进行，玩家才在完成各个任务的同时，慢慢地了解到整个故事情节（而且也能很方便地熟悉各个王族兵种和建筑的特点，在地图模式和连线对战中方能做到知己知彼，百战不殆）。这种发展情节的方法虽不免有时会让人感到困惑并发生混淆，但不能不承认它具有一定的新颖性。Clayton Kauzlaric，作为CAVEDOG公司该游戏的设计者，作出如此大胆的尝试，是要让玩家将发生的情节当作某一种真实生活，体会一种在龙魔纷飞的世界里创造历史的感觉。

## 游戏内容及操控

《王国风云》的游戏模式有三种，除与其前作极为相似的很完善的地图对战和连线作战（支持网络及局域网）模式以外，就是前面提到的战役模式。很多《横扫千军》的老玩家大概只玩过地图对战和连线作战（条件允许的话），在前代没有故事背景的情况下不玩战役模式还情有可原，这次可千万不要错过。包括行军、搜索目标、护送英雄、摧毁特定建筑、清除阻碍、荡平敌营等等，多达48个任务，你可以在与敌人的交战中充分运用自己的智慧，或是巧妙地周旋，或是无畏地拼杀。前10关很简单，是专门让玩家小试身手的，以后关卡难度逐步上升，完成就不那么容易了。但我相信，不断积累经验，再加上多动点脑筋，当然还有SAVE/LOAD的帮助，要完成任务还是比较容易的。



与《横扫千军》及其它即时策略类游戏有很大不同的是，《王国风云》中的资源已不再是某种矿物或是类似的有限的物质，取而代之的是能够迅速增长的魔法点（mana）。在圣地建起磁石（Lodestone），通过它不停从周围吸取魔力，积累起来就是玩家的魔法点。游戏中无论是建设新建筑还是建造兵力，都要通过消耗一定的魔法点才能得到。由于魔法点是不停增长的，也就能不停地建造各种单位，也就是说玩家和电脑方都拥有了永不枯竭的能源，无须再象其它同类游戏那样为寻找新的资源到处奔波，乃至兵戎相见。此是好处。不妙之处在于再也不可能和敌人打消耗战了！无可否认，消耗战是即时战略游戏中克敌制胜的一剂良方。没有了消耗战，等待越久，敌人也会变得越发强大，到时候鹿死谁手，还未为可知。因此最好的方法，就是先多找一些圣地，建立起更多的磁石，这样自己的魔法点的最大值和恢复速度都会增加，然后多建兵站，迅速建立起强大的兵力，到恰当时候就一鼓作气歼灭敌人（注意：这可是关键，原因看了后面就知道了）。

游戏新增了一个与玩家能否取得胜利息息相关的内容，就是作战单位的升级系统。每一个作战单位在对敌攻击中会慢慢提升等级——只要它不死，随后该单位的移动速度、反应能力和作战能力等都会提高，在以后的战斗中会更加有利。考虑到这一点，在控制队伍战斗时一定要注意避免死亡，死亡越少，玩家的部队会变得越发强大，取得胜利也就相对容易了。另外，在对敌人发动攻击的时候也要争取一次成功，否则敌人也会越来越强，那时就只有傻眼的份儿了。至于受伤的单位，因为可以自动恢复生命，而且恢复较快（《横扫千军》中受损的机器人则需要进行修复），注意在适当的时候撤下来休息一下就可以了。

现在来看看游戏中四个王族的情况。在这中世纪的魔幻世界里，来自同一个祖先的四个王族统治着不同的地域。由于他们信仰（或者说是推崇）不同的元素，因此在兵种、建筑、作战方式上都有各自的特点。现简略介绍如下：

Aramon王族，因为推崇土元素，所以他们主要以魔法施展为主。与Veruna王族结盟，共同对抗Zhon和Taros两个邪恶王族。主要兵种：

魔法弓箭手（Mage Archer）：远距离施放魔法小箭，战斗时小心不要与敌人近身搏斗，可作基础防御。

野蛮人（Barbarian）：以一把沉重的腰刀近身砍斫敌人。

探子（Spy）：抛掷飞刀攻击敌人。能够很好地掩护自己，可作敌情侦察或是执行暗杀任务。

骑兵（Knight）：挥舞着狼牙棒的强力骑士，可在对敌作战中冲击敌人。

僧侣（Acolyte of Anu）：可别以为这是普通寺庙里只知吃素念经的和尚，他可是Aramon王族魔法的真正施展者。身为高级牧师，不但可以施展诸如地震术等杀伤性魔法，也可以施展召唤法术召出强力的部队，比如说金龙等等。

Veruna王族作为Aramon的盟友，水是他们所信仰的元素。因曾经负责原Darien王国货物和商品的出入，给了他们接触外界文化和社会的机会，最终形成了自己独特的风格。

剑士（Swordsman）：是这一族最基础的战士，

在飞地中接受训练，前期防御中很有作用。

十字军战士（Crusader）：从城堡中训练出来的高级战士，在近身肉搏中有相当大的威力。

狂暴战士（Berserker）：诚如其名字所暗示的，这是一种身着短裙的强大的武士，手持两种武器（斧头和剑），作战迅速而有效。

旗舰（Man of War）：Veruna王族的海军是他们在王权争霸中所深为依赖的一张王牌，作为旗舰，不但可以用加农炮攻击敌人，也能像其它的航海船只那样载运有限数量的部队。

迫击炮兵（Mortar）：由于拥有火药，Veruna就有了这样一些威力强大的火器单位。在进攻敌人基地的时候，箭塔和城墙等各种防御性工事将在迫击炮弹的轰击下迅速化为灰烬，为其它部队的前进扫平道路。

Zhon王族以空气元素为其依赖元素，故而在空中有较大优势。同Taros的结盟，使得要对付他们变得更为困难。

独颈飞龙（Wyvern）：这是一种由本族魔法师（Beast of Lord）召唤而来的近战部队。

石头巨人（Stone Giant）：同样是由魔法师召唤而来，用于进攻时打击敌人的防御工事，不同的是他抛出的是巨大的石块。

巨妖（Kraken）：据说这是挪威传说中的北海巨妖，以长长的触手来作为攻击敌人船只的武器，使它成为犀利的中级近战兵种。

丛林兽人（Jungle Orc）：使用他们多角的爪子来进行攻击，除了不能对空军部队造成伤害以外，你实在不得不承认他的威力。

Taros信仰的是火元素，由魔鬼和死灵组成，同时也拥有强大魔法的这个邪恶的王族似乎并不担心逝去的老国王，一心想着的就是如何与Zhon联合消灭Aramon和Veruna。主要兵种：

骷髅箭手（Skeletal Archer）：一看就知道这是该种族最低级的远攻部队。

僵尸（Zombie）：它是基本的近战部队，可以从建筑Cabal中建造，也可以用本族的魔法师施法将战场上的死尸变过来。

黑暗骑士（Black Knight）：手持弓箭，骑着一头体型巨大的牦牛，这就是Taros中级水平的远攻单位。

鬼王（Lich）：作为本王族的魔法施行者，能够自如地运用黑暗和死亡魔法，对一定范围内的对手产生很大影响。

还有一些兵种，就不一一介绍了。《王国风云》中总计有100多种作战单位，还有丰富的战斗方式，确实让我们深深感受到了这个魔幻与美的世界。

《横扫千军》优秀的操控方式恐怕也是各位玩友所一直津津乐道的，这些在《王国风云》中都得到保留并有所完善。如：一支无限可编的队伍可以把全地图内的单位编在一起；兵站中一次可以确定很多的建造单位和数量，且随时能再增加或是改变建造顺序；Taros王族造兵时使用功能键CTRL即可大量建造（此族无兵站），另外CTRL键在建筑时也有用处……同时在《王国风云》操控画面中的小屏幕，让你随时了解整个地图的动态。

《王国风云》的图像、音乐与音效也十分突出。初入游戏画面，确实让我异常惊讶，《横扫千军》中荒凉的场景一直在脑海中根深蒂固，此刻蓦然堕入一个绿色的世界（中世纪的葱绿，未来的荒凉，是否正暗示着人类的发展是以自然的毁灭为代价的呢……），心不由得陶醉起来，变得不愿意厮杀，不忍破坏这自然的宁静。

初看整个画面，令我马上想起了《愤怒的魔法师》（Rage of Mages），那个在去年被称为“the best one of no one play”的倒霉的游戏，近期也推出了续作《愤怒的魔法师Ⅱ》，同样由2D贴图转向3D图画，葱绿的山岗、葱绿的树林、湖泊和海洋，在3D技术的渲染之后，同样变得更为精细而逼真，只是不知道《愤怒的魔法师Ⅱ》的命运又将如何，《横扫千军之王国风云》应该会有所斩获的。至于人物及各种作战单位的造型是不是精美，想来也无须赘言。不过我有一些不满的是，在1024×768的分辨率下，人物的细部（如脸部表情等）看得并不是太清楚。相比丰富的游戏内容、精美的画面，《王国风云》的片头动画实在贫乏，甚至可以说是没有。而在战役模式的每一关开始，则都以一些动态的镜头画面和优美的声音来陈述情节的发展，大概会符合一部分人的脾胃吧？据说这也是设计师Clayton Kauzlaric特意如此的。逼真的世界、生动的造型、一场激烈的战斗，刀剑挥舞之声、受伤的惨叫声、魔法施展的声光效果，交汇在一起，刺激我们的各个感官，体现了《王国风云》较为优秀的图像、音乐和音效水平。

总的说来，《横扫千军之王国风云》是一款相当不错的即时策略游戏，其中还有很多我没有讲到的有趣的地方，大家自己投入到其中去发现吧。

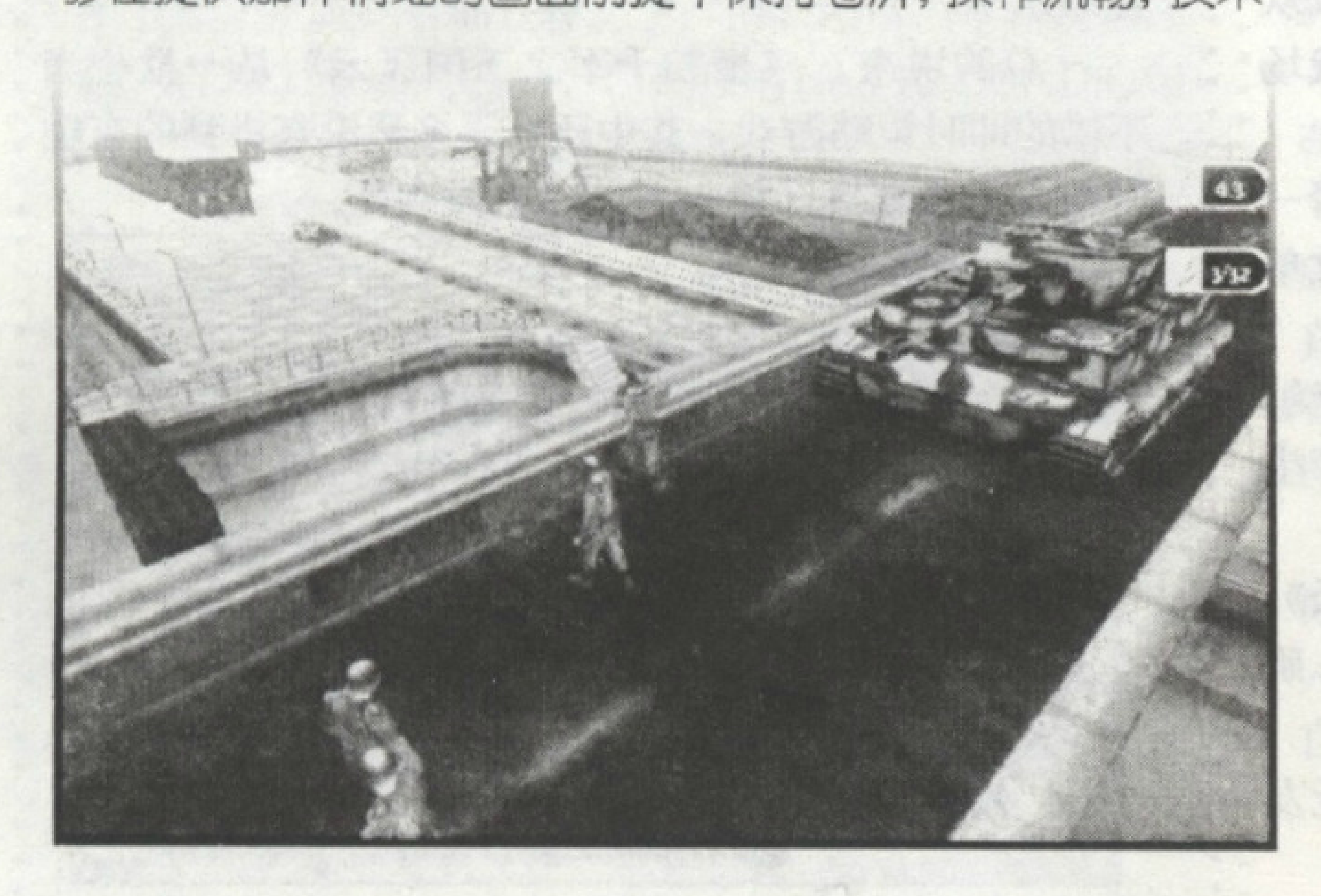





火狐狸工作室　祝佳音

《隐藏的危险》(Hidden & Dangerous) 曾经被我列在个人99年期待游戏的榜首，这么做当然有我自己的理由。首先是我很喜欢玩真实军事题材的游戏 其次是我比较喜欢第三人称视角类的游戏 再次是我喜欢做特种突击队员，感受那种气氛。如果有谁和我有同样的爱好，那么这个游戏显然是不二之选。

实际上我觉得这个游戏非常象《盟军敢死队》，他们的相同点实在是太多。第一：这两个游戏都是由一家并不怎么出名的小公司制作的。《盟军敢死队》的制作公司是西班牙的PYRO，而《隐藏的危险》的制作公司是捷克共和国的Illusion Softworks；第二：这两个游戏都有着第一流的游戏引擎。《盟军敢死队》的引擎叫什么我不太清楚，但是能够在提供那样精细的画面前提下保持卷屏，操作流畅，技术可谓尖端。因而《隐藏的危险》的引擎就比较出名，至少按照制作组的说法这个游戏使用的Insanity引擎是目前世界上最好的3D引擎；第三：这两个游戏都拥有石破天惊、非常创新的游戏风格，这一点其实是最重要的。想当年《盟军敢死队》风靡世界，靠的就是全新的游戏风格。《隐藏的危险》显然也对自己的游戏风格比较自信。

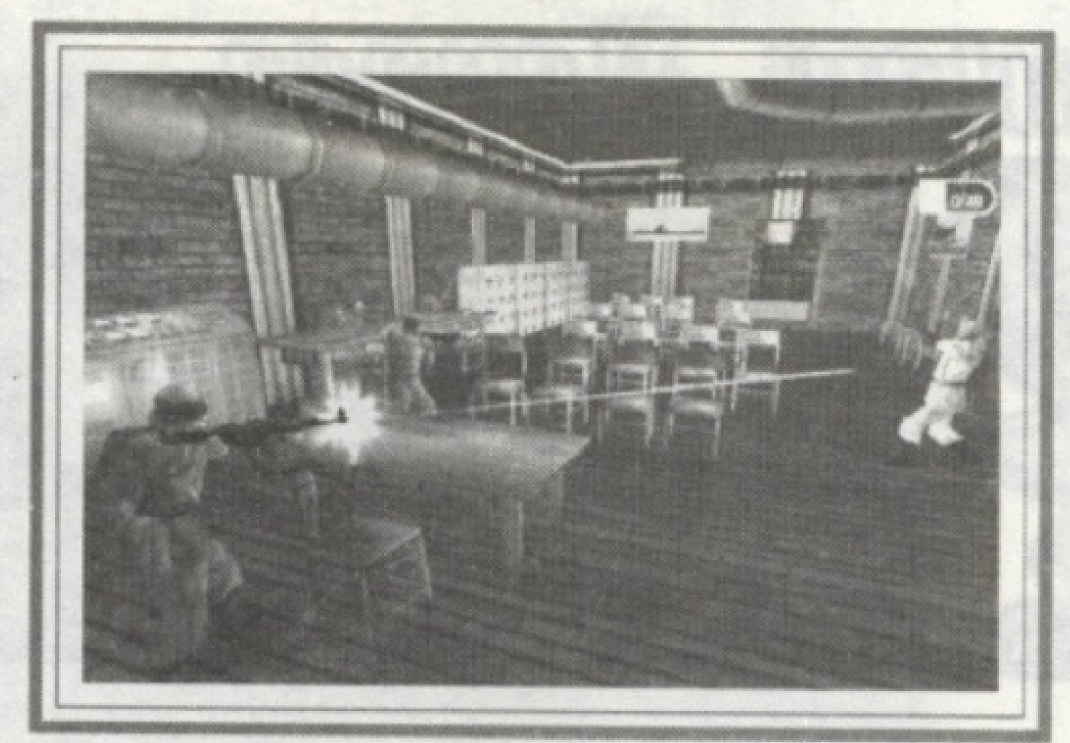


从名字上看，我们就能大致看出《隐藏的危险》是一个什么样的游戏了，的确如名字所说，这部游戏比较注重潜入……特种部队的作风啊。可以看出这部作品是结合和《盟军敢死队》和《三角洲特种部队》的特点制作的。游戏的制作者很聪明，他们没有单纯的跟风，而是大胆地把两个或多个游戏的特点结合到一起，这无疑是一项不吃力又讨好的工作。更可贵的是这个奇妙的构思竟然是出自一个电脑业并不出名的国家的制作小组……看来好的构思毕竟是重要的。现在向大家简单说一下我在玩过这个游戏之后的感觉吧。

前面已经说过了，这个游戏的卖点之一就是强大的图形效果。我看过一个《隐藏的危险》的宣传介绍，里面把那个Insanity的功效渲染得淋漓尽致。但就我实际运行游戏的过程看，这个引擎的效果一般，而且经常有问题出现，比如说有的时候人的脚会离开地面，还有的时候物体表面上的贴图会突然透明……地形的平滑程度也不是很完美。

我曾经在E3站点上看到过游戏的DEMO，那是一段AVI，经过柔化的画面非常真实，但是在游戏中我发现画面的效果并不如柔化过的AVI，这种情况非常正常，我奇怪的是为什么游戏制作组并不打算给自己的游戏画面做柔化，游戏机的一些画面看上去比PC好就是这个原因，PC上的画面太清晰，效果反而不好。

不过我已经对游戏的画面非常满意了，我把这主要归结于游戏真实的配色，游戏小组很真实地再现了二战时期的各种车辆，战斗武器和建筑。各种车辆的结构严谨，配色真实，看上去效果非常好。游戏中随处可见结构复杂庞大的建筑，这些建筑给



人的震撼是显而易见的，人物和环境的融合做得非常不错，没有突兀感。用身临其境来形容可能过分了一点，大致就是那么个意思吧。

人物的动作也无懈可击，可以肯定制作组使用了动作捕捉技术，这种一年前还是尖端科技的东西现在已经非常普遍了。无论是跑还是匍匐前进，队员的动作几乎和真人不差分毫，同时武器在跑动中的摆动也很合理。

实际上这个游戏需要你带领一支队伍，而不是操纵一个特种兵，我知道Illusion是想让这个游戏结合战术与射击这两种最热门的游戏类型。不得不说这是很难实现的一个想法，为了能够体现制作者的意图和不让游戏者抱怨，游戏制作者将游戏的控制分为两个部分，第一个部分就是普通的第三人称视角。你将操纵一个士兵跑动或者匍匐，象《三角洲特种部队》一样运动或者战斗。第二个部分是类似《盟军敢死队》一样的控制界面，你需要在一个3D沙盘上指挥你的手下运动到合适的位置上。

就我个人感觉而言，这种解决办法还是比较成功的，虽然在战斗中来回切换感觉挺怪的，但是至少你可以比较方便调动你的手下，而不用一个一个切换视角亲自走到预定地点上。但是，游戏的控制并不能让我满意，屡屡出现一些小问题（无论是游戏开始前还是游戏过程中）。

首先说选人的时候吧，游戏并不支持鼠标双击选人，这使得我在每选一个人的时候都要先点击人物头像然后再去按确定，浪费了一些时间；其次是选择武器，每选一个人也是需要鼠标走一大段路。用软件业的行话说，就是“界面不够人性化”吧。当然这并不是什么大毛病，但是充分暴露了制作组缺乏经验。

在游戏中，人物的组合动作很多，第一人称的时候还好控制，但是到了沙盘控制的时候毛病可就全暴露出来了，这些问题令这个不错的构思几乎变成噱头，下面我就把这些问题列举一下。

1. 鼠标竟然不能自由卷屏，非得按住一个按钮不可。按住按钮，鼠标运动方向和画面卷动方向竟然还是相反的，不知道为什么是这么设计的。

2. 要实现一个目的，你必须要按数次按钮。比如说让一个人行走，你要先按数字键或者TAB选人（不能直接用鼠标点）然后点走，然后点地点才可以。这种方法，闲暇时候尚可，一旦危机关头岂不麻烦？

3. 画面物体过于简单，很多地方没有明显的参照物。

实际上我并不常使用这个功能，尽管它比较方便，我还是比较喜欢一个一个地控制。

作为一个ACT游戏，《隐藏的危险》拥有一个很紧张连续的剧情，这些剧情全部取材于英国皇家空军的真实任务，有一些还是绝密资料。在每关开始之前会有全3D的任务介绍，介绍会告诉你将要用什么步骤，走什么路线来做什么，很体贴的设计啊。

下面要说的最重要的一点就是——真实性，这个游戏在真实性方面做得实在是无懈可击，我在游戏中切实感觉到了这一点。这个游戏十分重视战术配合，你是不可能用一个队员深入突击的，一般情况下，你都需要一个一个地让你的队员运动到适当的位置上，在不断混合掩护下进攻，和《盟军敢死队》一样，你的士兵们中弹就会死亡，所以你不可能和敌人正面冲突，这就需要你用一些真正的战术方法比如设置包围圈等等来达成自己的目的，好在到现在为止我还没有发现和《盟军敢死队》一样要求不开枪的任务出现，否则就太变态了。

正因为这样，所以游戏对AI的要求很高，在这一点上制作组做得也不错，《隐藏的危险》中的队友是我看到过的最聪明的队友，他们能够根据情况和你的指示做出自主的判断，并且在大多数时候都不会出错。有时候我甚至觉得他们的作用比我要大得多，我只是把他们送到作战位置上去，战斗还是他们来打。

游戏的气氛不错，充分让玩家体会到了紧张感觉，而且游戏的音乐也助了一臂之力。玩的时候经常出一身冷汗，这种感觉很长时间没有出现过了。

因为时间和其他一些因素，我只能写到这种地步，我知道很简略，不过该说的都说了。《隐藏的危险》虽然有一些毛病，但还算是精品之一，有兴趣的玩家可以找来玩玩，估计不会失望的，除非你对游戏的要求过分苛刻……



# Star Wars: The Phantom Menace 星球大战

◆ 辽宁 枫红一刀流

## 第一关 战舰

### Trade Federation Battleship

**任务**：寻找星际飞梭离开这艘被人侵的战舰

**要点**：本关战斗因为有Qui-Gon在身边可轻松应付，他是不死的，有强敌出现时尽量用他来打，主角尽量多搜集武器和药品，同时也练一下跳跃和剑术的基本功。与Qui-Gon分开后的谜题很简单，对路上的工程机器人要敬而远之，不要离得太近或挡住它的行走路线，否则会受到电流攻击。

**行动**：你（Obi-Wan）和Qui-Gon正在一间会议室里，忽然大批敌人侵人战舰，毒气从地上的管道蔓延上来，与一个进来的机器人对话后，两人掏出光剑冲出门去。杀掉几个敌人，在左右两个控制舱内可用指模开关打开柜子，得到冲锋枪、手雷和补血药。跟着Qui-Gon往前来到一个丁字路口，往左是个医疗室，一名医师正在修检机器人，不用过去。往右拐前方的大门是封锁的，先冲人右边的圆形舱内杀掉里面的士兵，用开关打开对面的控制舱，再进去用开关可打开那道走廊大门。来到十字路口，一个圆形破坏者机器人滚了出来，让Qui-Gon去抵挡，你径自往右边走廊逃去，不一会儿Qui-Gon也跟着逃过来。正前方的大门被锁住了，两人往左拐人一条狭窄的通道。突然Obi-Wan脚下一滑掉到下面的通道，你只能单独行动了。



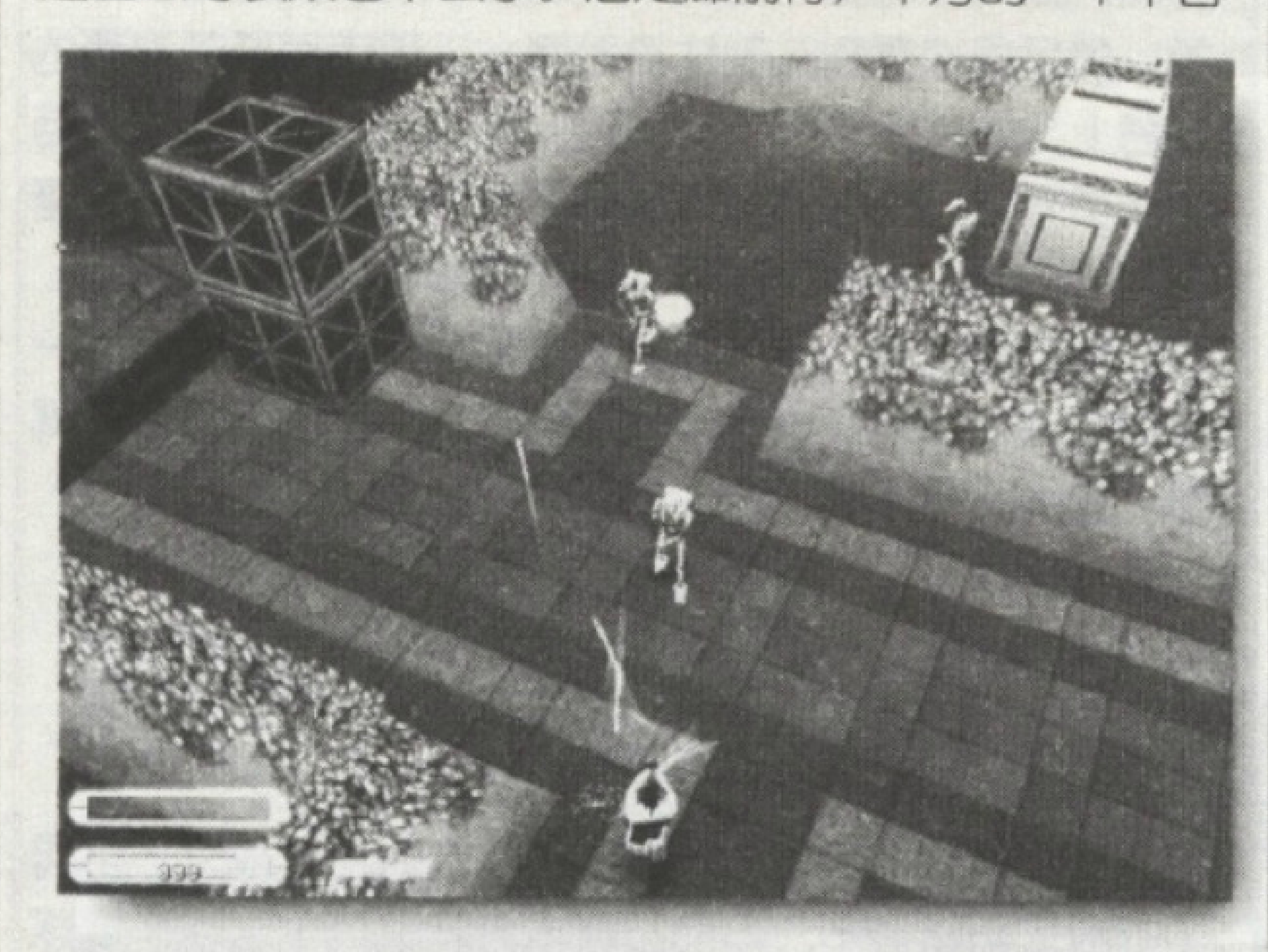
沿着昏黑的通道来到停机坪，忽然看到一阵剧烈的爆炸，原来是下面的飞船被炸掉了。继续前行，灯光越来越昏暗，一路靠右走到尽头可看到墙上有指模开关，在它前方是个巨大的风扇叶片，千万别过去。在开关左右两边路上各有一个被锁住的门，左边是圆形符号，右边是三角符号。打开墙上的开关后先进人右方的门，门内还有一个开关，打开它后左方圆形符号的门也被打开，进去后绕过那个风扇叶片往前来到丁字路口。往左边的房间有三名守卫，杀掉后得到血包，回到路口往右走会掉落另一区域。




在十字路口，从两道门内会冲出几批守卫，杀掉它们后可看到那扇被锁住的有红光的大门。从右边的门进人有升降梯的大厅，用箱子上的开关打开屋里的大门，进去与Neimodian交谈，了解到一些背景信息。在他的左方找到一个密舱，里面有一台发电机，走远些用枪引爆它后将所有的电源关闭。由电梯回到上一个十字路口，这时那道有红光的门已被打开了，进去后迅速朝左边跑，躲开三个大蜘蛛机器人，迅速乘电梯升上去。到上面平台后杀死一名守卫，走人空中通道可看到那三个蜘蛛机器人悻悻离开，然后再乘电梯下去杀光下面的敌人。

先别着急离开这间屋子，注意右边地上有只箱子，把它往右移开可跳到上面拿补血包，同时在箱子后面发现一间隐藏的屋子，在里面有手雷和补血药。在这间屋子的右上角有个箱子可以拉出来，里面又有一间隐藏的屋子，可找到本游戏中的超强武器——火箭筒和五枚炮弹。返回升降梯，升上去进人前方的通道，这时会听到Qui-Gon在左下方另一条通道中叫你，两人暂时还不能会合。继续前行可找到一部升降梯，只是找不到开关，往右拐过去可在通道中找到两个开关，用它们不断

切换空中通道，最终可将一个开关移动到升降梯旁边，返回去可以乘它下去了。沿走廊前行，下方的一个平台



升了上来，杀死上面的几名敌人，走到尽头再干掉另一平台上的敌兵，站到左侧平台上按动开关，就可以和Qui-Gon会合离开了。

## 第二关　沼泽

### Swamps of Naboo

**任务**：寻找Qui-Gon

**要点**：本关的谜题相对多一点，注意利用石头和空中的藤绳跨越深涧或障碍，这一点在以后的旅程中会遇到很多。在遭遇到大股的敌兵时不要与他们交火，损伤会很大，远远绕开就行了。在这一关中主角还会经受跳跃技巧的考验，最基本的是前跑+空翻双跳跃，可以跨过很远的距离。

**行动**：开始时你站在一块很小的湿地上，周围都是水域，向前跳入水中往左边游过去，会在树林之中找到一片陆地，那里有几名守卫，挥光剑干掉他们，可得到一支冲锋枪。前方是条横向的水沟，跳进去往左游会遇到几只巨蛙，有的会被吓跑，有的则攻上来，迅速往前跑可在山丘上遇到Gungan族人Jar Jar。向他询问Qui-Gon的下落，他没说几句就跑开了。往右是一个斜坡，下去后往左进入水中，一路冲破防线找到一个四方形的空地，这时Jar Jar站在高处的一块巨石上朝你喊叫。先杀掉附近的敌人，然后找到一块立方体巨石推到Jar Jar脚下，连续往上跳两次来到巨石的顶部。跟着Jar Jar朝前跑，过两座独木桥，前边是死路，于是跃上右边的高台，沿路经过第三座独木桥，会听到Jar Jar在左边的路上喊你。跳下去跟着他，用光剑把敌人的子弹挡回去，跳入水中往右可找到恢复药。切记不要恋战，迅速冲向前方会看到一道石墙，跳过去杀两名士兵，由一串石阶跳上高崖再次看到Jar Jar，跟着他跑，注意不要被倒下的大树砸到。

前方树林里敌人不少，要一个个引过来杀。找到一个有三只巨蛙鱼和金鱼的水塘，从三个石台跳到右边的高地上，由断桥对岸可看到Jar Jar。跳过断桥再次向Jar Jar询问Qui-Gon的下落，他说要你去见他，便往左跳了过去。注意这时空中会有飞舰攻击，你可以跳上去抓住那根藤绳爬过去，不过在受到攻击时会掉下来，所以要算好时间差。当然最简捷的办法就是直接跳过去，这需要相当高的技巧。

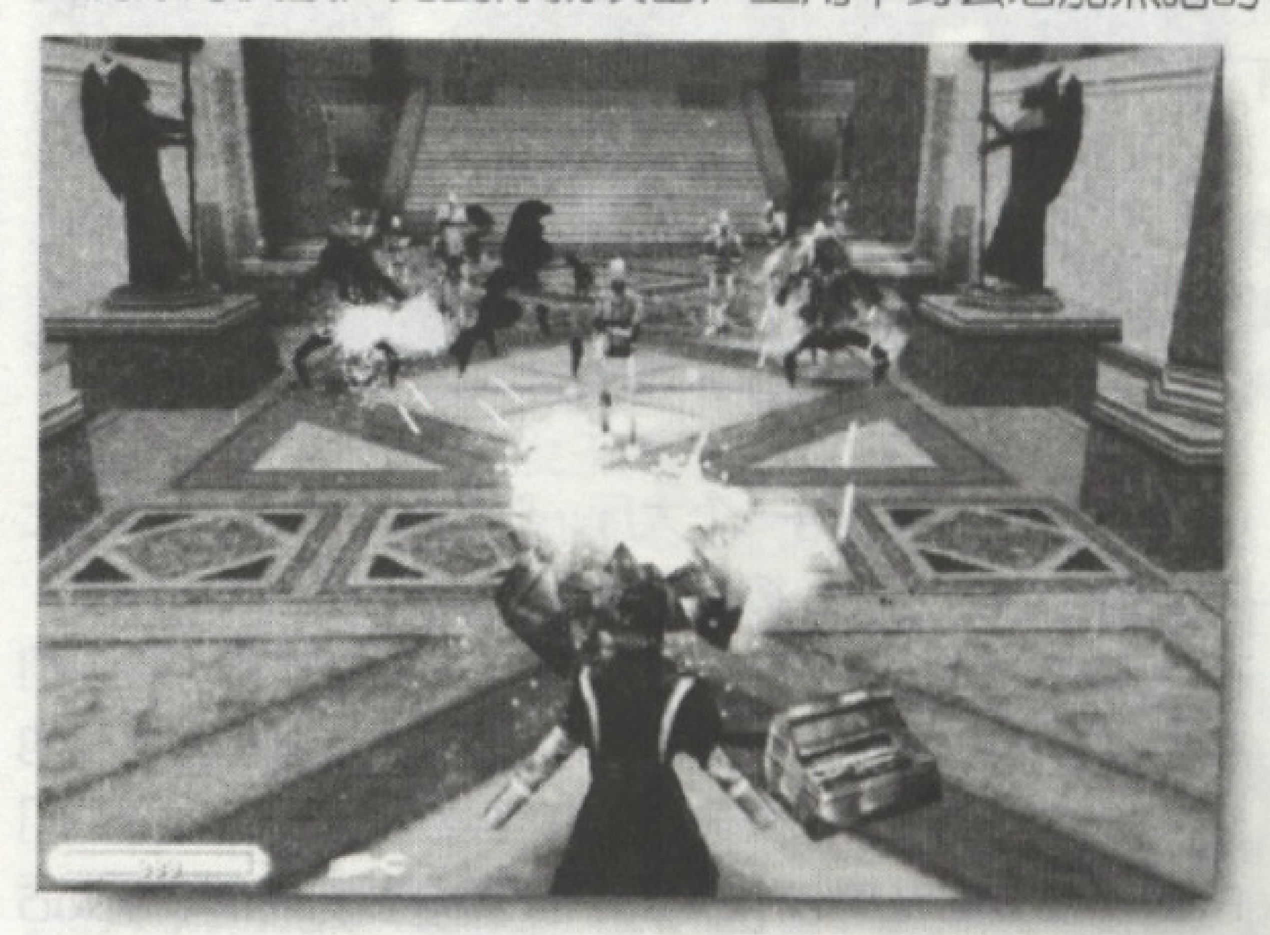
跳到对岸后，Jar Jar在下面喊你，跟着他跳下去，由一条窄道到达一个方形的大水池，在这边将一块方石推到水中，移到对面的墙根，由此可跳上水池对岸。过去后前方空中是一条悬藤，站到最左方空翻跃起抓住它，往右移可越过下边的深涧。落地后往前行与Jar Jar会合。前边有多名敌人，左边是一挺机枪，当敌人发动攻击时让Jar Jar伏倒在地上。抢步来到左方，控制机枪朝敌兵扫射，杀死全部敌人后，往右边小径穿出就可见到水塘边的Qui-Gon了。

## 第三关　脱狱

### Otoh Gungan

**任务**：营救被长老关在狱中的Jar Jar

**要点**：本关的任务是去寻找被关押的Jar Jar，路上会遇到大量的Gungan族守卫，这时主角有两种选择，一种是直接杀出去，不过这样所有的Gungan族人会视你为仇敌，见到你就攻击，主角本身会增加黑暗的

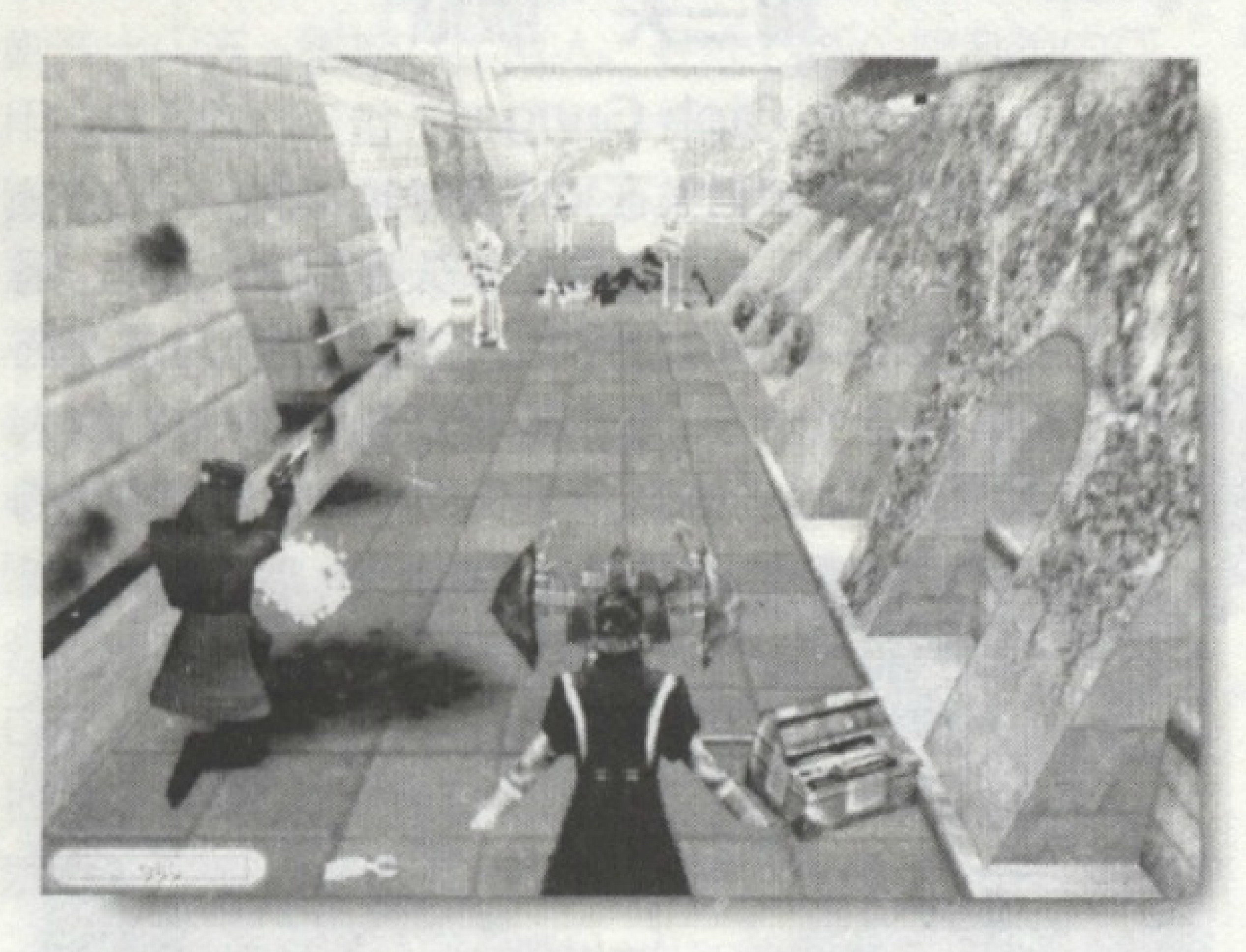


属性，与光明系的杰迪武士身份不相符，并非上策。另一种选择是在尽量减少流血情况下达到目的，碰到守卫时只要往他们身上扔能量球让他们麻痹就行了。当然有时他们还会上来攻击，只要远远逃开即可。本关谜题难度有所增加，除了一些跳跃技巧的考验，有的谜题还有时间上的限定。

**行动**：本关开始后跟随Qui-Gon和Jar Jar到路口会合，在Jar Jar的带领下来到水底部落Gungan长老的房间。与长老短暂交谈后，你又和Qui-Gon说了几句话，便去寻找Jar Jar，而Qui-Gon则去寻找潜艇。

出门后往左拐进入一个房间，从屋中的十字平台上可找到几枚能量球，它可以使敌人暂时麻痹。返回到路口与一名守卫交谈，他说Jar Jar把生人带到部落可能会被长老处死，现在已经被关押了。进入对面的房间有一部升降梯，按下开关，走过一条走廊可看到两名守卫，他们将道路阻住不肯放行，扔一枚能量球麻痹他们，走过去来到下一个大厅往左拐，见右方的门被锁住了。一直走到下一个大厅内，地上有三个上下移动的柱子，从左边两个连跳到对面，是一扇有守卫把守的大门。用能量球麻痹守卫，走到大门里面是一部升降梯。

下一个谜题较难一点——在大水塘中有五根石柱，当你跳到上面时会往下沉，所以必须迅速调整方向跳到另一根石柱上去，连跳五次可到达对岸，注意右方高一点的柱子上有枪，如果你身手够敏捷就可以拿到。从前方走廊下去，用能量球麻痹士兵，乘另一升降梯离开。



穿出走廊后是另一个大厅，门口有个开关可打开上方走廊入口的大门。按动开关后沿着斜坡迅速往上跑，在上方大门关闭之前跳入走廊。出去后可看到一道门前有个守卫，他问你来部落的原因，经过你婉言解释，他终于肯打开大门（如果先前你杀了族人他是不会打开门的，还会主动攻击你，杀掉他也可以通行。不同的谈话顺序会导致不同的结果，注意在最后选择粉红色的那句话）。接下来的这个谜题是在正方形的房间里打开四个开关——先推动地上的小车，跳上去开第一个开关，第二个开关会在空中出现，用同样的办法打第二个，如些将四个开关都打开后，地面中央会现出坑道中的开关，跳进去踩一下再跳回来，返回上一个大厅，有一道往下斜行的通道被打开了。

穿出通道后下一个谜题是有时间限制的——先跳到下层，把地上的箱子推到中央的柱子前，跳上去按动开关，然后迅速空翻跳到柱子上面，从那里再跃到对面的平台上，闪入即将关闭的大门。出去是一间控制室，与操作员对话，让他把升降梯升上来，乘着它来到另一座建筑内，沿走廊走下去，与另一个队长模样的人对话，他同意让你带走Jar Jar。进监牢放Jar Jar出来，一直跟着他走就可以找到Qui-Gon了，Qui-Gon身旁就是一艘即将离开的潜艇。

## 第四关 花园

### Gardens of Theed

**任务**：到达王宫大门口

**要点**：本关的场景大气磅礴，重点在于战斗，花园中的敌人虽然很多，但都被草木分隔成几个区域，要逐一歼灭，不要一味强攻。最难打的还是花园右边和王宫入口处的坦克，如果没有找到火箭筒是很难打爆的。

**行动**：过桥就是宫殿大门了，正当三人在桥头说话的时候，对面守护王宫大门的坦克把桥炸断了，Qui-Gon和Jar Jar落入水中不知去向。你立刻避开炮火跳到桥墩上，往右边连续跳过一串柱子，到达瀑布的上方水塘中（另外你也可以跳入水中，注意不要被急流冲到左方的悬崖下，再从右边的阶梯爬到瀑布上方）。

在水塘中有几个大石台，由于水中有凶猛的鱼类，可伺机从平台跳到水塘左上角，那里有两座雕像，走上去后是一个水坝，连跳三次越过三道小瀑布来到尽头。用枪射击对面平台上的拉杆可以移出一座桥梁，冲过桥去杀掉两名士兵，左转上台阶，前方的岸边还有三名敌人，河中央被一个红光罩着的雷达挡着。射击对岸的拉杆，雷达从河中消失了，这时可以过河，到对岸沿小径走，看到一批王宫侍卫正与入侵的敌人对抗，帮他们打了一会儿，跟一个人来到庭院，与他对话说出求见女王的理由。他说唯一的出路就是穿出花园的路径，从那里可以到达那个有坦克防守的王宫大门，谈完可从他手中得到一把三号枪。出去后来到花园，看到这里空降了更多的士兵，主要通道也被两辆废弃的装甲车挡住了，要想通过这里除非从这重兵把守的灌木丛中找条小径绕过去。

往右走遇到一辆坦克，迅速冲过去，剩下的敌人逐一杀掉，当敌人密集时可使用能量球将他们集体定住，然后快速闪过去。穿过花园后在尽头的门前看到一名战士，与他交谈得知此门已被封住，还有另一条出路。跟着他往回走打开一道大门，沿窄道冲入另一个小庭院，杀死里面的敌人，按动中央的红色按钮打开前方的门。出去右拐，沿石阶走上去按动开关，前方的瀑布会被切



断，水池里的凶鱼消失，再打开瀑布可以游过去了（注意在水池的左下方有一个开关是控制前方长桥的，现在还打不开）。爬出水池后往左爬上石阶，按动另一个开关将水池中的水放净，这时可返回去打开原来水底的那个开关，右边长廊和平台上的桥被接通了。

过桥后射击对面平台拉杆可放出第二座桥，过桥往前走离王宫大门不远了，小心地雷。来到坦克守卫的大门前，这里有几个隐藏区域，注意地面上有绿草的地方，附近有房间或窄道可以跳进去补充一下装备，然后躲开坦克的攻击。在大门的两侧各有一个拉杆，分别跳



到两侧的高台上射倒拉杆，王宫的两道栅门被打开了，进去即可过关。

## 第五关　逃亡

### Escape from Theed

**任务**：保护女王逃离王宫

**要点**：这一关又与Gon分开了，要单独保护女王到达飞船坪。女王是个能力很弱的人，要让她站到安全的位置，主角上前扫清障碍，并与她保持不远的距离，时常回去探看她的状况。本关中还有一些分支剧情，完成它们会对主角以后的冒险大有帮助，尤其当你救出牢狱中的那名军火商后，在第十关以女王为主角时，会从他手中得到火箭筒和一堆手雷。

**行动**：和女王一起穿出窄巷，往左下台阶杀死两名士兵，将女王送到下面的草地处待命。返回到平台往前跳下去，把右边的巨石推出去，这样女王就可以过来了。上台阶走到尽头可看到左侧断了护栏的平台，杀掉上面的敌人后一个空翻跳过去，从平台窗户进入房间，按动门边按钮打开屋门，女王可以进来。出门下台阶用手雷炸掉一群敌兵，避过前面庭院里的坦克，杀掉院里的士兵。这时女王会自动躲到左侧的灌木丛后面，说右边的大门是必经之路，必须要想办法打开，那个开关就在坦克的旁边。将女王留在原地后往左上台阶，在一堵墙后遇到一名断腿的战士，他已好几天滴水未进了，求你给他找点水喝。往前走有座桥，右边的护栏是断掉的，从那里可以跳到下方的一个平台，沿梯而上进入一个房间，在里面找到一只水瓶和两件道具，开门出去把水瓶交给战士。

过桥后可进入一系列房间，在里面能找到一些装备。穿出去后来到一个庭院，那里的右侧正是坦克的后侧，从背后攻击那辆坦克，坦克会移开，按动左侧墙上的开关，女王所说的那道主大门被打开了。这时不要急着进去，从这个庭院继续前行可找到监狱，救出一名商人后得到几枚手雷，按他的提示可用来对付坦克，不过想炸它要花费很多的弹药、生命和时间，蛮不划算的，所以还是赶快回去与女王会合。两人快速冲入那道大门，如果这时你发现体力不足，可回头去一房间内找到一个妇人，替她找到失踪的儿子后可将血加满。

进入那道由坦克防护的大门后，用手雷炸死右侧楼上的射手，前方的三名士兵也一并射杀，左侧有个工程机器人不要让它死掉，留着以后在第十关还有用。将女王带上右侧的楼梯，让她待在上面的屋里，抢下楼梯控制门洞处的机枪，用它来射杀前方几个破坏者机器人。

将道路扫清后，发现前方的大门被上了锁。往右上台阶在一居民家与一老妇交谈，得知大门的控制开关就在附近的房屋内，在她的卧室内可找到补血包。由窗子跳到外面平台，往右走到尽头可看到空中悬着一根绳子，跳起来抓住它，左移到对面平台，进入屋内可找到两个开关，右侧上边的可打开外面的主大门，用左侧下边的开关可开门进去。

将女王带上穿出大门，小巷里有两名守卫，地上有三枚地雷，扫清后看到前面的小桥无法通过，于是先跳到桥左边的小船上，再由船顶进入楼中，射击对面楼房平台上的拉杆，这样女王就可以过桥跑过来了。前行，在喷泉附近扫清后边的追兵，左边前方的敌人也很多，先抢过机枪射杀一个破坏者机器人，剩下的敌人就好对付了。再往前走离飞船仓库不远了，会看到王宫卫队正在与敌兵对战，帮他们击退敌人，将女王领入左前方的仓库，杀死三四名敌人就可以见到Qui-Gon、Jar Jar等人了。众人一起登上飞船，风驰电掣地离开这座战火弥漫的王宫。

## 第六关　沙城

### Mos Espa

**任务**：寻找奴隶男孩Anakin并替他找到赛车部件

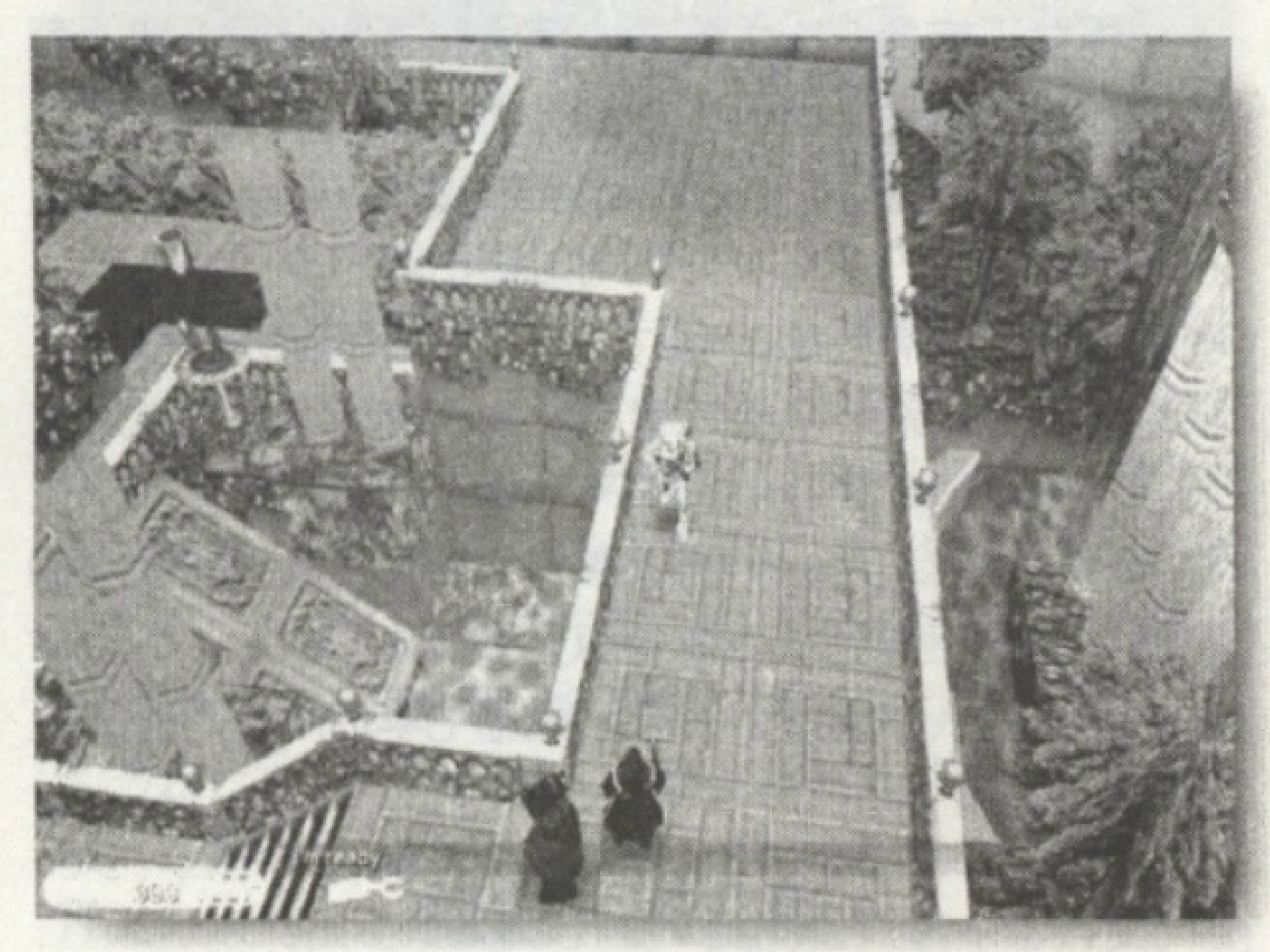
**要点**：本关玩家扮演的角色是Qui-Gon，手中除一把光剑外一无所有。在进入城镇后把手中的武器卸掉并

尽量不要与当地居民战斗，如果你杀掉一个人，居民会视你为仇敌。城镇中当然也有一些恶棍不时地捅你两刀，只要快速闪开他们一般不会追来。至于镇外强悍的Jawas族人是没有什么道理好讲的，你不杀他们也会受到射杀，对他们不用留情。本关开始的目标虽是寻找T-14飞船部件，但经过调查不会有什么结果，还是替Anakin去找赛车零件，以达成他参加本镇车赛的心愿吧。

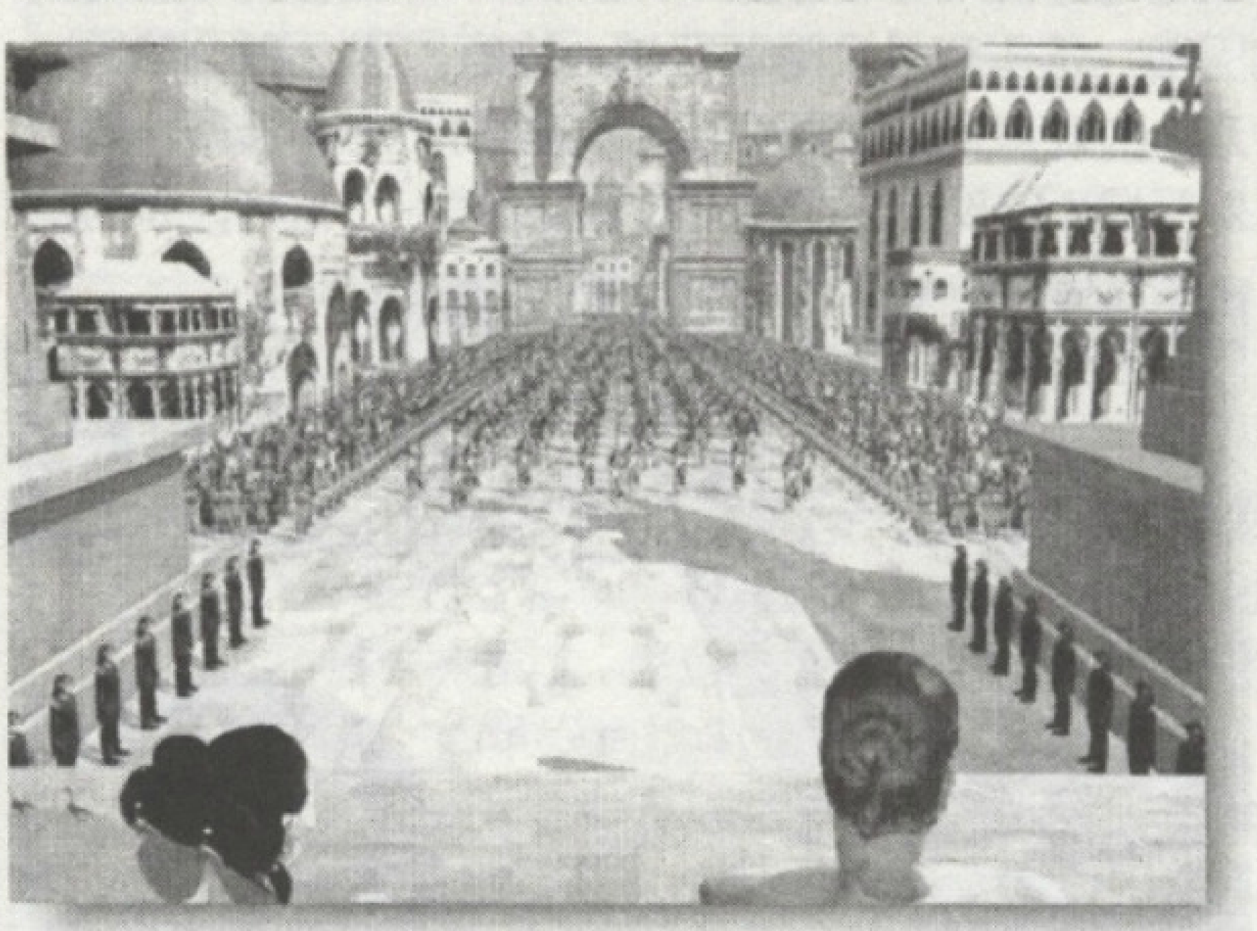
**行动：** 离开飞船后会遭到几名凶蛮的沙漠居民（Tusken Raiders）的攻击，其中两人手中还有枪，一个在右方角落，一个在左边的通道上，杀掉他们后进入沙城。这里有红黑蓝橙四条街，刚开始进入的红街是城镇的主道，右边是黑街和蓝街，左边则是橙街。在橙街末端是Watto的商店，他那里有T-14的飞船引擎部件，但你现在还进不去，只有找到这个商店的奴隶Anakin才会领你去。

进入城镇后，Jar Jar和padme会离队去找食物。在左边与一卖菜的老妇对话，询问有关T-14飞船引擎的事，她说Watto那儿有很多部件。前行右拐进入蓝街，在入口处与机械商店老板Mawhonic对话，他说要找Watto须先找到小男孩Anakin，给他100金可得到Anakin在奴隶居民区的信息。问他有没有别的东西卖，再跟他来到后院，虽买不到什么东西，却可以在院子里找到宝贵的补血包。

出去后沿蓝街继续前行，道路开始往左边拐，在前方可看到路边有一个绿色的怪兽，在它右边石桩处可找到Padme，向他询问Jar Jar的下落，他说这就去找，让你专心去找Anakin。这时来到左边绿兽前边的房



屋，可看到有一个怪物在洗浴，记住这个地方，稍后Jar Jar会在这间屋子里出现。沿街道来到奴隶居民区遇到一些小孩子跑来跑去，与其中一个男孩对话得知哪里能找到Shmi，沿路走到尽头，拐入左边的小巷可见到倚门而望的妇人，她就是Shmi，也就是Anakin的母亲，他们一家人都是Watto的奴隶，交谈后答应她帮助Anakin脱离奴隶的身份的条件，然后跟着她来到后院见到Anakin。Anakin带你进入一堆机械之中。由于小孩子人小体轻，你和他走的路线是不同的。路上有台叶片旋转的垃圾处理机，不要被它撞到。从两个平台往右边跳过去可看到Anakin在前下方招手，不料走到半路



桡板断掉了，左边的处理机开了过来，于是迅速往回跑，又遇到一群Jawas族人将铁板墙推倒，从那里穿出去是条左右方向的黑暗走廊，先往前面的出口来到沙漠中，在枪林弹雨中从Jawas族人手中抢到fuel convertors A，这是机械组件之一，以后有用。回到那条走廊往左边走到尽头，发现地上有个大箱子，把它推到墙根，一个双跳站到墙上看到下边的Anakin在朝你招手，下去后就可进入Watto的商店了。

在商店中与Watto反复交谈，给Portable Fusion Coil可拿到Hydrospanner（这里也可能拿到Convertor，取决于对话的顺序），虽然他这里有T-14引擎部件，但Watto开出的价钱太高，你只有另想办法了。走出商店与门口的Anakin交谈，知道他正在设计一部赛车，有相当强的信心在镇上的车赛中取得优胜，只是目前缺少一些零件。与前方的两个蓝发女人交谈，得知镇上的Jabba很看中杰迪武士的身份，如果能向他借来钱的话也许就能向Watto买到T-14。往前走，在左边可看到一个红色的小门，进去后可找到几枚手雷，而后地上会出现一个枪塔，快速冲出去就行了。这里是橙街的尽头，回到红街，往前走转到蓝街上的洗浴室去，在那里找到Jar Jar，让他到Watto的商店外等着。回到蓝街，往前走可在奴隶区见到一个牛头人向你抱怨说一群恶徒占据了他的房间，你答应替他修理一下恶徒。上左边楼梯进入房间，杀掉两名凶徒，由后门进到后院可看到两个强盗正在劫持一名商人，跳下去将

强盗杀死，跟着那名商人进入他的商店，从他手中得到Engin Binder。从商店中走出去是红街的尽头，往前行可看到一个穿红色衣裙的老妇，她求你救救他的儿子Tomo，他被Neg长官抓走几个月了，至今生死未卜。在她的左方就是Neg的家门，是打不开的。如果硬来上面会出现两个枪塔向你射击。回到街道，注意上方有条绳索横在空中，可以顺绳子爬入宅内。

先回到橙街一侧，找到楼梯进入一个房间，穿出去来到阳台，由阳台绕一圈可找到一根绳子，由此爬到对面的屋里，上楼梯可找到一支冲锋枪。穿出屋子又是一个平台，到尽头顺另一根绳子爬到Neg的官邸。进屋穿出去是个庭院，里面有两只牢笼，杀死守卫后，一只笼内的怪兽挣脱出来，杀掉它后可从笼中放出那个男孩，返回去见那名老妇人，从她的手中可得到一个机械部件Repulse Booster。

现在你手上已有三个零件了，但都不是Anakin所要的。来到黑街找到一间酒馆，柜台前的Teemto已喝得大醉酩酊，交谈后用Engine Binder从他手中换得Serro Control System。接着回到橙街去找Barbo，他正在广场与一个身材高大的守卫谈话，把他劝回商店，到店中再次与他对话，他会打开后门，这里有时间限制，快速闪入后院可找到Fuel Converter B，现在你手上已有两个这样的部件了。从墙院跳出去来到蓝街，找到那个曾问过路的商人Mawhonic，将两个Fuel Converters交给他可换到Mass Coupler。然后回到橙街，将交易得来的Mass Coupler和Serro Control System交给Anakin。注意本关由于从Watto手中得到的零件不确定，因此在镇中的交易顺序和道具也会有多种变化、多种组合，不过发生交易的对象也不外乎以上几人。

## 第七关　赌注

### Mos Espa Arena

**任务**：找Jabba借贷，再找Watto打赌，然后协助Anakin在汽车大赛上取胜

**要点**：本关会遇到两大Boss，它们都极为强大，而本关的武器来源极少，如果在找Jabba之前没有足够的火力储备是很难过关的。

**行动**：开始时不要急着往前进入赛场大门，先往左拐可看到一些圆形建筑，干掉左方墙根角落三个持枪的家伙。往左可发现一条由石壁夹成的狭小巷子，左绕右拐冲进去，杀掉里面的Jawas族人。往右跳上平台打开一个开关，从里面放出一个工程机械人并得到250发冲锋枪子弹，然后赶到机器人前面消灭石壁上出现的敌人，护送它走出石洞。跟着它来到一间圆形屋子，它会打开屋门，从里面可找到五枚手榴弹。

回到方才圆形建筑的附近，那里有只绿色怪兽，在前方角落里有个商人名叫Grendle，先问他如何制作他卖的东西，再问他是否还有其它的东西卖，然后向他提起需要火力强大的炸药去炸一些岩石，并表明自己是个农场主。然而他不肯相信，于是再声明自己是为了帮一位农场的朋友来买炸药的，接着他会告诉你Anabar那里有一些炸药。注意和他对话的选择顺序不能错，否则再也买不到手雷，并且在谈话时要把手中的武器卸掉。

回到起始点，往前走，在左边角落里找到商人Anabar，问他是否有其它东西卖，并询问炸药的事，从他手中可得到一些手雷。接着走到赛场大门的右侧，再次见到蓝发女郎Tuilek，她又提起Jabba肯借贷的事，让她带着你去见Jabba吧。跟着她走上台阶，在一个房间门口她驻步不前，你只能一个人去见Jabba了。

进去后沿走廊一直走下去，来到一间有开关的房间内。按动开关的瞬间掉落下去，在一间昏黑的大厅内见到了Jabba，他让你与上届的搏击冠军展开一场黑市比赛。接下来要与一只怪兽搏斗，这里有个诀窍——将怪



兽诱到入口斜坡处，然后闪回来将它往上顶住，用身体阻住它不让它下来，手中不停地攻击而它丝毫没有还手之力，这样就可以轻易打败它，当然如果你被它挡在上面你的命运也会同样的惨。另一个方法是观察它的运动规律，跳起来打它，杀死它后可从Jabba手中得到50金。从另一道打开的门出去是个酒巴，向里面的人打听Watto的下落，他们均是很反感的样子。先到柜台处找到好喝酒的Teeemto，接着往里面走找另一男人说话，再与他身旁那个喝得有点舌头大的男人Kreg说话，再到柜台处买杯酒送给他喝，那个男人叫你在原地等一下，你只要一直跟着他走出酒巴就可以在阳台上见到Watto了。经过谈判身上的钱还是买不到T-14，他

会让你参加这场汽车比赛，如果赢了他会送你T-14引擎，如果输了你将失去那艘飞船，永远地留在此地。

回到酒巴，从一旁路过Jabba的看台门口，出去下楼梯来到赛场的看台上，汽车比赛就要开始了。下到场地中看到Anakin和他的赛车，Anakin大叫有人偷走了他的点火器，这时你发现有个蓝衣人神色慌张地逃走了。追人一条沟壑内碰上一些Jawas族人，杀掉他们后跑到尽头的洞穴得到补血包，在尽头的墙壁有一个隐藏的暗格，从里面可得到五枚手榴弹。出去后见到那个蓝衣人又往Anakin的方向跑去，这次他跑上了山顶，从楼梯追上山顶的圆顶房子里。那蓝衣人手里什么也没有，不要杀他，推动前方的墙壁移开一块石头，进人暗室可找到两个补血包，再进到里间与一只怪物搏斗，地面上还有一些枪塔，最好的方法是将他逼到门口，也可以用身上仅有的手雷去炸它，注意要拉开一定的距离再打，否则他身上会出现防护罩并自动补血。打败他后拾起地上的点火器返回赛场，将它还给焦急的Anakin本关即告结束。

## 第八关　遭遇

### Encounter in the Desert

**任务**：阻止黑衣忍者，把T-14引擎送到飞船上

**要点**：本关内容不多，只是在沙漠中首次遇到的黑衣忍者很强大，因此要尽快的从沙漠往前逃，但如果你能打掉黑衣人一半血他也会自动逃开。在到达飞船时他会再次出现，注意尽量将他与飞船分隔开，阻止他一定时间后飞船即会起飞。

**行动**：赛事结束后Anakin取得了比赛的优胜，Watto很守约，将T-14引擎送到了众人手上，从此Anakin再也不是奴隶之身了，决定随你一起去旅行。在离开城镇的时候，空中有大批飞行器攻击，在狭路口又被一黑衣忍者推倒巨石阻住了去路。忍者武功高强，怎么也杀不死他。跳上石台，推开上层的石块，看到一条通道可以穿出去。与Anakin会合后来到飞船附近再次遇到Jawas族人的袭击，紧接着那个黑衣忍者也出现了，这时如果有人死亡或零件被打坏任务都会失败。要用光剑把忍者与飞船隔开，一定时间后Anakin把飞船修好了，你立刻登船撤离。

## 第九关　旅行

### Coruscant

**任务**：寻找众议院，护送/援救女王

**要点**：本关你要扮演的是皇家侍卫队长Panaka，任务和第五关有点相近，也是保护女王，不过这位队长大人的跳跃能力有限，要玩很多类似于"仓库番"推箱子的谜题。他手中的K-65冲锋枪也挺有特色，子弹可以在障碍物上来回弹射，只是子弹有限，对于强大的敌人来说，她的能力相对来说较差。

**行动**：任务开始于空中漂浮的停机坪，在飞船的右边拿到武器（另一角还有一件），带着女王来到空中汽车附近，司机会被突如其来的敌人射杀，连汽车也被炸毁了。打掉空中的敌人后回身，后面还有几名敌兵包抄过来，消灭他们后到停机坪的另一端与一个机器人对话，乘移动的平台来到旅游中心的门口，进去后与一接待员对话。继续前行，在柜台后有个家伙，从他的口中也问不出什么，只知众议院是他们旅行社的观光终点站，在他后面可以找到补血包，先留着不用。




继续前行，穿过走廊找到售票处，得知一张票要100金，不幸的是你身上不仅没带信用卡，连现金也没有，女王更别提了。与右边的妇人对话可得一些线索提示，卖掉身上的电子望远镜或许可以有钱买票了吧。回到上一个大厅，在那个白衣家伙的对面墙上有道门可以出去，那是另一个户外平台。打掉空中的袭击飞船，与左边的蓝衣人对话，他愿买望远镜，但只肯出50金，经过讨价还价终于以100金成交。然后再到平台的另一端找一个棕衣人，他手上正有两张要退的观光票，可以用100金买到它。在回去的路上遇到三个敌人，杀掉他们后到柜台后面吃补血包。回到售票处，大门被打开，进去后空中出现敌机，迅速击爆，可是战斗中那辆旅游车开走了（或被击爆了，反正你是上不去了），看来不得不另想办法到达众议院。

在这个平台的右边是低一层的仓库，对面的拐角处有个没有栏杆的地方，地下的升降梯可以升起通到那里。在下方的仓库中有两个箱子是可以推动的，一个灰白的箱子被蓝色电子幕墙封锁了，另一个在对面的角落里。先跳到下面将角落的箱子移到对面的墙根下，跳上平台进入控制室，里面有红蓝两个开关，右边蓝色的开关可用电流将工作间里的机械人赶出来，杀掉它后下面的电子幕墙也消失了。扳动左边红色的开关将升降梯升上去，这时女王会跑过去被一伙人劫持，你在这里是追

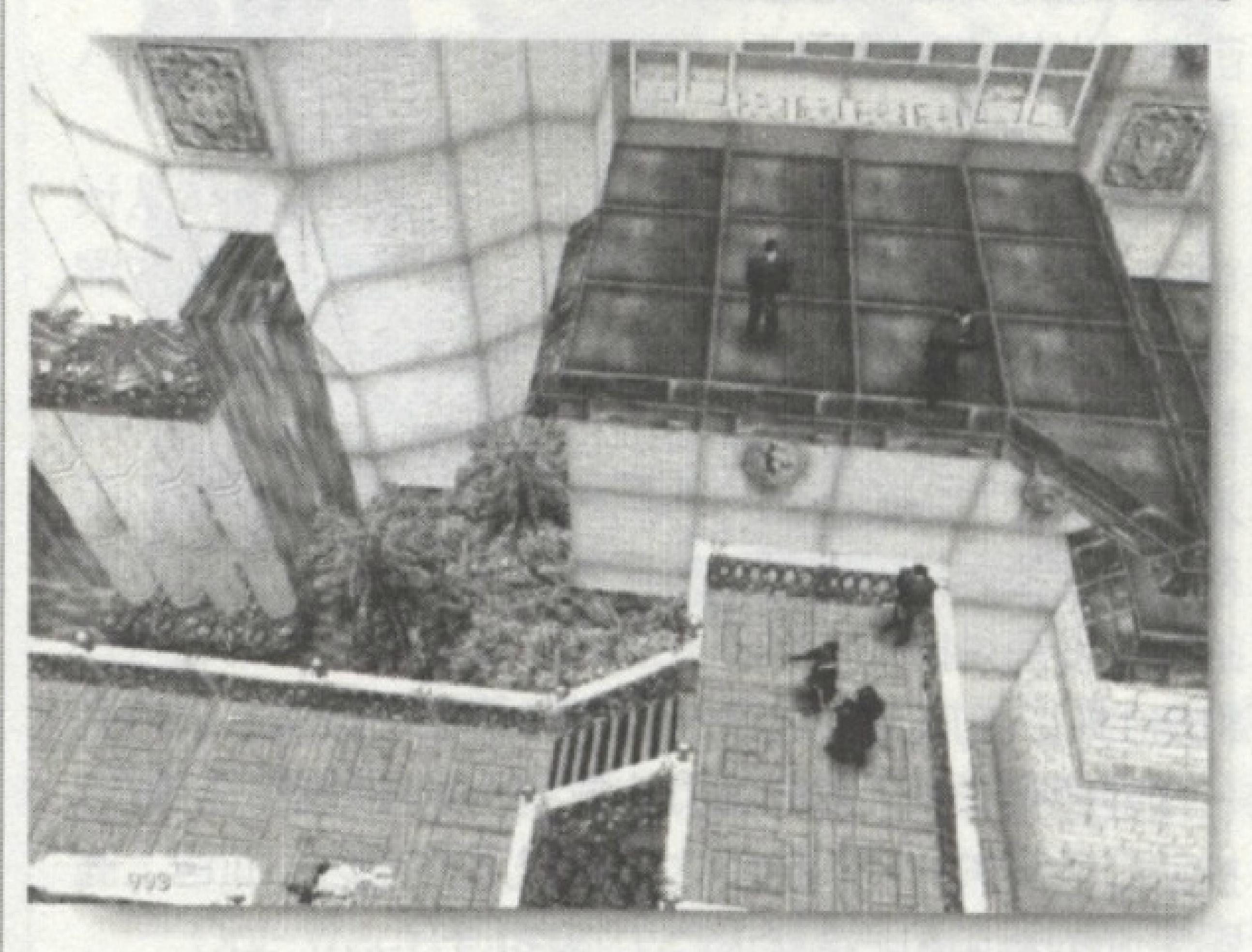
不上他们的。将升降梯再放下来，下去将电子幕墙里的箱子推到升降梯上，再返回控制间升上去，那个箱子已在上面了。从控制室跳回仓库，将另一个箱子推到升降梯旁，从此可跳到上面，将升降梯上的箱子往右边推过去，停到空中电车轨道的尽头，扳动右侧的开关，电车开过来，你从箱子上跳到上面离开。

电车会把你带到另一个户外平台，这里敌人比较多，着重杀地面上的就是了。正中的大门是进不去的，右边的窗户里有个士兵朝你射击，杀死他后可以跳到右边的窗台上，从窗户进入一条走廊。在走廊的尽头按动一个开关，返回窗台再往右跳入一扇窗户，这里又是一个仓库，调查两个可以移动的箱子可分别找到手榴弹、补血包等物。往前进入商业区，与这里的人交谈得知离众议院已不远了。上楼梯左边只有一部电梯能用，由电梯下到下面一个大控制室，抢到右上方踏上另一部电梯下去，往右走，跟着一只蜘蛛来到丁字路口。左拐与一白衣人对话，他说女王被劫持到禁地去了，那里是没有法律的混乱地方，要到那里需一组密码——Coruscant has lovely Sunsets。回到路口往右走进自动门，会遇到一个乞丐，不理他，到尽头启动一个开关，右方平台会落下来，快速闪上去。用同样的方法穿过一个降下的平台，找到一个有两个开关的房间，按下两个开关后，迅速出去，穿过一道刚降下的平台往右拐，闪到另一个落下的平台上往前走，来到通道尽头，用拉杆落下第四个平台。径直前行来到一个有很多蜘蛛和箱子的房间，跳到箱子上，把那个灰白色的箱子推到地上摔裂，从地上找到一个钥匙卡。回到第四个平台，进入旁边的小径，用钥匙打开牢门，从里面救出女王，杀死一名守卫可得到一个红色钥匙卡。

回到第四个平台，钻入对面的路径，里面的房间里



有部电梯，用红色钥匙卡启用它。下去后可看到一个圆形的巨井，要进入它须用四角的开关来操作，移动大门、石块和旋转的铁桥。首先按动右方的开关，关闭正前方的大门，左方的开关出现。再按动左边的开关，铁桥转90度接通道路。和女王一起走过去，往左按动身边的开关，铁桥再转90度。到右边按第四个开关，石块把大门挡住。回到第一个开关处按动，这时大门又被打开了，只是被石块挡住你看不到，但可以听到开启的声音。然后再返回按动开关，石块被移开了，你和女王可



以一起出去了。

往前钻入一条黑暗的隧道，用开关打开尽头的门，和女王乘电梯上去，用密码进入大门，遇到一名手执砍刀的黑衣武士，他速度很快，取胜的策略是在他出现时用手榴弹连续炸他，不要让他贴近，然后快速跑动拉开距离，回头射击。也可以把他引到柱子边上，用枪引爆柱子，这样他的动作会有所停顿，利用这点空隙上前打他。将他打倒后，领女王穿出大门往左乘电梯升上去，走上外面的移动平台……

## 第十关　回击

### Assault on Theed

**任务**：女王保护Panaka并潜入王宫,Obi-Wan跟踪并刺杀黑衣忍者

**要点**：本关玩家要扮演女王Amidala和Obi-Wan两个角色,场景随着两人的不同行动路线来切换,有点电影蒙太奇手法的味道。主角虽然是女王，但她的能力还是相对较弱，有的攻击目标可以让Panaka来完成。

**行动**：开始时Obi-Wan从右边的巷子穿出去进入大门，来到停机坪，见那名黑衣忍者挡住了去路，接着镜头一转，这时你控制的是女王了。先拾起五枚手榴弹，掏出电击枪从左边的路往前冲，来到有喷泉的庭院，正前方是补血包，往左边的屋子里杀一名守卫，可从里面找到手雷。这时庭院右边会冲来大队敌兵，用手雷来解决他们。向前冲过一座大桥，在桥头的右边有个平台可以跳上去，下楼梯可得火箭筒。来到河边，见那里的船已被炸沉，于是返回，和Panaka一起冲过桥

去，杀死三名敌人，抢过一挺重机枪，用它来对付巷子里出现的重兵，转过小巷后镜头又回到了Obi-Wan的身上。

Obi-Wan和Qui-Gon一起与黑衣忍者决斗，不要尝试用身上的其它武器来打，要用手中的光剑从背后攻击他，注意要毁掉地上的箱子，有时忍者会用它们来攻击你，当他的血被打掉一半时会自动逃走，跟着他冲入走廊。

镜头转到了女王身上，你（女王）和Panaka队长冲过一道桥梁。Panaka躲在两座花坛间藏身，让他跟着你从右边的楼梯上去，进入房间，按动开关找到补血包。出去过天桥下楼梯绕过门洞处的机枪，发现前方的大门被锁住了。往右拐入死角找到一名伤兵，从他口中得知有个工程机械人可以打开旁边的机房。如果在以前的关卡没有杀掉那个机器人的话，这时可以找到它打开机房的门，如果它已不存在，可从那名伤兵的手中得到一张红色电子卡，然后往回走找到一扇红色的门，进去按动红色开关打开机房的大门。进入机房吃补血包，摧毁里面的发电机后前方的大门被打开了。

出去来到一个庭院，前方道路被一道粉红色的防护光罩阻住，这时让Panaka队长原地待命，从另一小院的楼梯上去来到监狱上方的平台（以前Obi-Wan到那里救过一个商人），在那里可找到武器商人，从他手中找到火箭筒和十枚手榴弹。返回以前的庭院可用两种方法来对付那个防护罩，一是让Panaka队长用两枚手榴弹炸它，二是女王自己用火箭筒来射，两发足矣。穿出这条通道后在巷子里炸掉四五只机器人，一路跟着Panaka走可与一群侍卫队员会合。

镜头又转到Obi-Wan身上，将黑衣忍者打掉一半血后，他再次逃开，追上天桥后Obi-Wan会掉到下面，而Qui-Gon则跳过去与那个黑衣人继续战斗。Obi-Wan在下面往回退一格，进入右边的电梯，本关结束。

## 第十一天　决战

### The Final Battle

**任务**：女王寻找皇宫大殿平定叛乱，Obi-Wan战胜黑衣忍者

**要点**：本关玩家依旧扮演女王和Obi-Wan两个角色，女王要找到很多各种颜色的钥匙，谜题不是很难。在遭遇厉害的敌人时记得让Panaka来打，不过当他打到一定程度时就不再帮你，所以在初期要多留意积累些武器弹药，另外没有攻击意向的敌人尽量不杀，否则会招来更多的敌人。Obi-Wan的战斗不是很多，多数情况是需要跳跃技巧，本关的跳跃难度很大，所以在跳跃前多按下F5来Quick Save。

**行动**：你（女王）一开始往前发现一扇白色的大门被锁住了，需要一把白色的钥匙才能打开。往左走可看到三扇有绿色开关的门，别进中央的那个，虽有一些超强装备，但依你现在的火力是拿不到的。先进入右边的门杀死两名守卫，将角落里的木箱拉出来移到左边门口，开门进去后杀掉里面的敌人。再将箱子推到墙根，由此按到上方的开关，右边墙上的暗道被打开了。将箱子右移可从暗道进入一间密室，里面有一队被困的侍卫队。救出他们后可从队长Cyrus手中得到一个白色钥匙卡。返回路口，在左方打开刷卡器，用钥匙卡打开大门出去。

镜头转到Obi-Wan，往前出门，走上圆台杀一名守卫，不要理会上下升降的平台，往右边走看到上方天桥上Qui-Gon正在和那名黑衣人决斗。继续走到尽头，杀守卫乘升降机上到顶端，往墙壁下方看，会发现靠近墙壁的地方有个粉红色光罩的圆形平台，墙上还有一道大门。纵身跳下去站到那个圆环上，由此可进入壁上的大门。进去后杀死走廊里的守卫，进入下一道门，走上狭窄的天桥，在上面找到三个开关，第一个开关可打开灯，尽头的开关可打开幕墙，中央的开关可使第一开关处的平台往中间伸出一点。对面的另一天桥中央也有一个开关，将能量球扔过去按下开关，对面的平台也

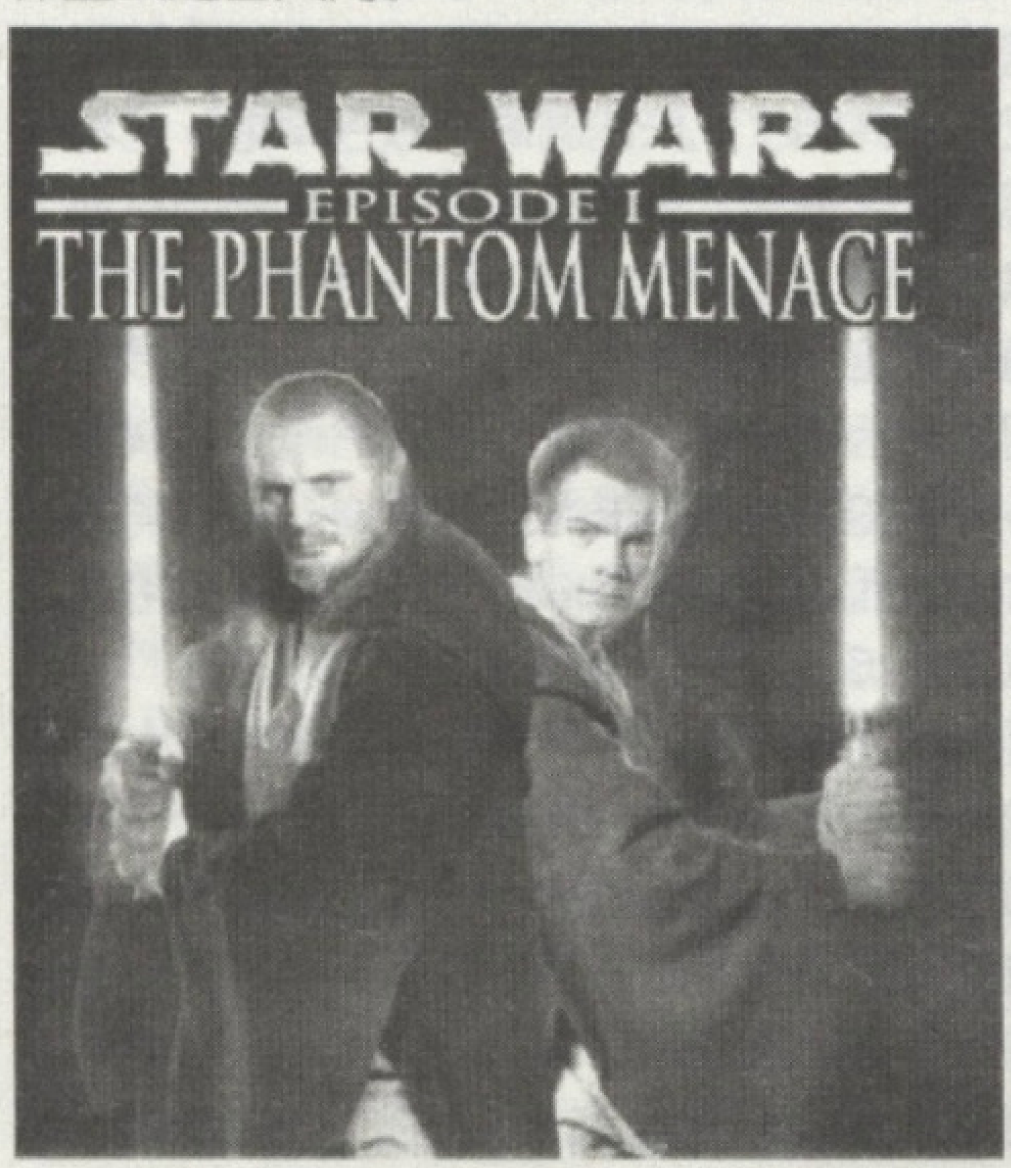


移出一点，将幕墙关掉，从天桥的平台跳到另一天桥上，推门出去后再次来到户外的圆台区域。

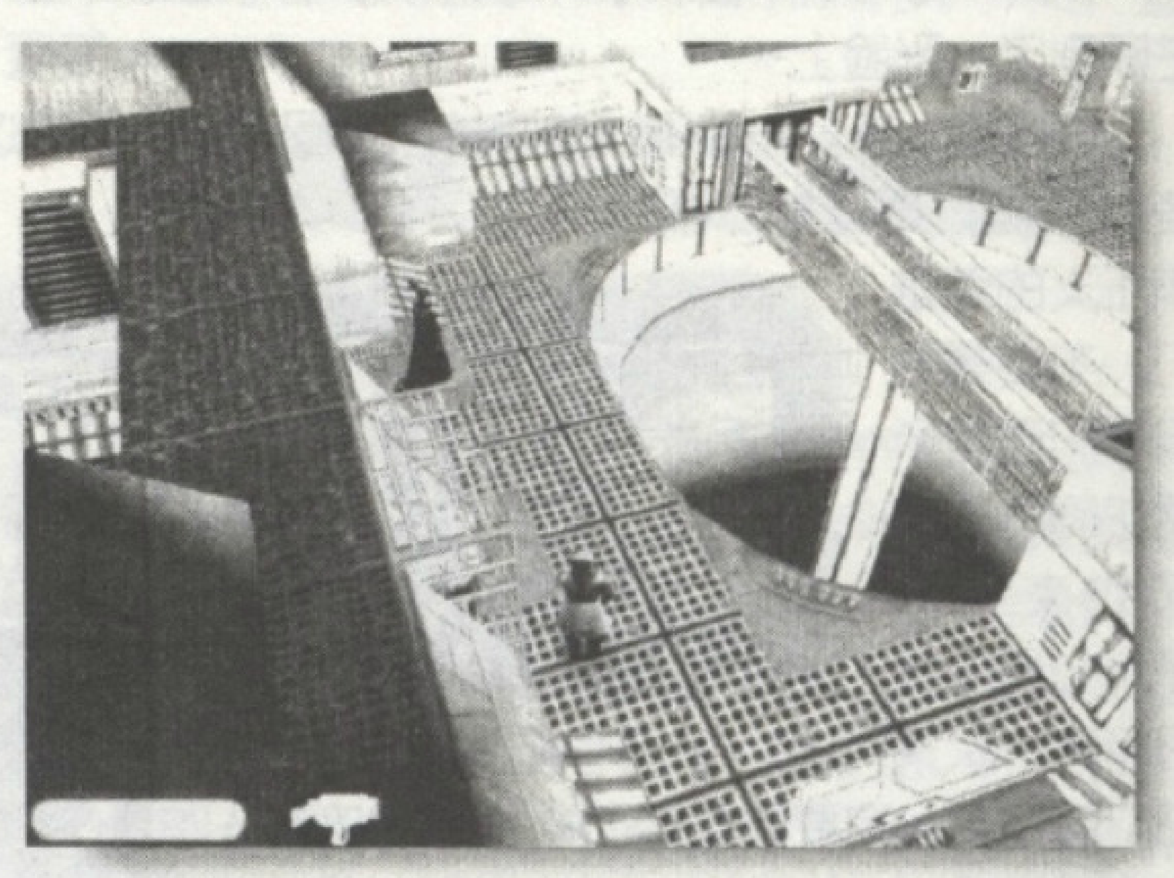
镜头转回到女王，和Panaka一起往前冲，遇到两拨敌人，在右边打绿色开关可找到一些枪械并补满生命。冲到尽头打开一道门，这是一条左右各有两个房间的走廊，尽头是一道大门，要有蓝色钥匙卡才能通过。左一是个打开刷卡器的开关，右一可找到补血包。左二可用Panaka来对付一个破坏者，杀掉它后在角落可拿到一张钥匙卡，右二里是个陷阱。得到钥匙卡后回到左一打开刷卡器，再用钥匙卡通过大门。出去后是个有二层平台的大厅，大厅的正前方是一道大门，需红色钥匙

卡才能通过，那张钥匙卡就在右边不远的柱子上，要叠两个箱子才能跳上去拿到。注意在这边平台上有个护栏坏掉的位置，一会儿这里要用到。在对面平台右方的电梯旁有一个箱子，在右边一个蓝色开关的房间里还有一个。先把电梯边上的箱子推到断掉护栏的平台下方，然后将平台上的箱子从没有护栏的地方推下去，叠在下面箱子上面，两个箱子要错开一点，这样才能跳上去。接下来将两个箱子往右移到那根柱子前，就可跳上箱子拿到钥匙卡了。回到二楼，在机器上打开大门旁的刷卡器，到楼下一个红色开关的房间补充一些装备，然后拾级而上，通过红色大门。

镜头又回到Obi-Wan身上，往下看，前下方有个中间有粉红光幕的圆形平台，那里有个敌兵在巡逻，在它的下方还有一个平台。先走上升降机，下到中间的平台上，由此可跳到敌人下方的平台上去。一个双跳空翻可跃到敌人下方的平台上，从它后面的长桥往前走，杀死一名士兵到达另一个圆台上。这时往右边瞧，那里是另一个有升降梯的平台，用同样方法跳上去乘电梯来到顶层，进入墙壁上的大门。这里又是个搬箱子的谜题，先跳下去，再向右边一个空翻跃上那里的狭窄平台，在右边墙上按下开关，跳回地面，由升降梯返回最初的平台，在墙上可看到一个栅栏被移开了，墙里的箱子可以被拉出来。将它推到升降梯上放下去，再将这个箱子一直往左边移到尽头的平台墙根处。由箱子跳上去来到一间控制室，这里有八个开关，用它们可以打开这个光幕房间里的通道。调整的顺序是从左到右为：9:00，9:30，3:00，9:30，3:00，9:30，3:00，9:30，看来它们是有规律可循的。这时再跳回路口，中央通道被打开了，通过这片电子幕墙区域后，往左来到另一房间，乘升降梯上去走出大门。




现在又控制女王了。在走廊杀掉机枪手控制机枪，用它攻击成群扑来的破坏者和机器士兵。然后拾级而上，前方的大门被关闭了，左方有道门是打开的，门边的雕像可以打碎得到补血包。进入左方的大门后，从屋子的窗户跳到外面平台，由平台一路往前走到尽头，可从窗户跳入另一房间。右边的门就是



王厅，进去后与Villain对话，他会唤出六名士兵，把他们杀光后再与Villain对话，这时镜头又转到Obi-Wan身上。

Obi-Wan往前走，在右边看到一部升降梯，在它离近时跳到上面，被传送到三层平台上。站到中央的平台，往前走到尽头，走上另一部升降梯，会被送到四层平台上。上到第二层平台，沿着空中通道走到尽头，跳到前方横向的天桥上，这里原是Qui-Gon和那个黑衣忍者决斗的地方，这时他们都不在了。进入左方的大门，穿过几道红色的激光墙，看到Qui-Gon正和黑衣忍者决斗，激战中Qui-Gon被那黑衣人刺中一刀倒在了地上，Obi-Wan冲上去与那忍者展开了最终的决斗！这里是最后的一战，有什么好武器或绝招一并往上招呼吧……

平定了叛乱,胜利的曙光终于照亮王城，女王出宫巡视，万千国民和勇士前来广场晋拜,Jar Jar也身着武士装束出现在了凯旋的骑士队伍中。Obi-Wan、Panaka、Anakin等人在高台上站定，接受国人给予的热情欢呼，女王的目光瞧向Obi-Wan，脸上露出了灿烂的笑容。

**注**：关于此游戏另有详尽攻略资料，请参见《大众软件CD》1999.8或“大众软件网上天地”。



## 地城小插曲一

**场景**：灯光从下面缓缓升起，漆黑中一道诡异的光芒照到了一张脸上……

"哈哈！我——地下城的守护者又回来了！你们这些虚伪的、奸诈的、故作正义的英雄们，不要想再用你们那套所谓正确的法则来约束我们了。你们的末日将再一次来临，这回我一定要回到地面，将你们这些人渣清除干净……"

"喂，不要用这个黑乎乎的家伙指着我。那个圆圆的又是什么，怎么那么象我们地下城的大炮。哇，原来你们是英雄一伙的，看我不杀了你们……放开我！放开我！"

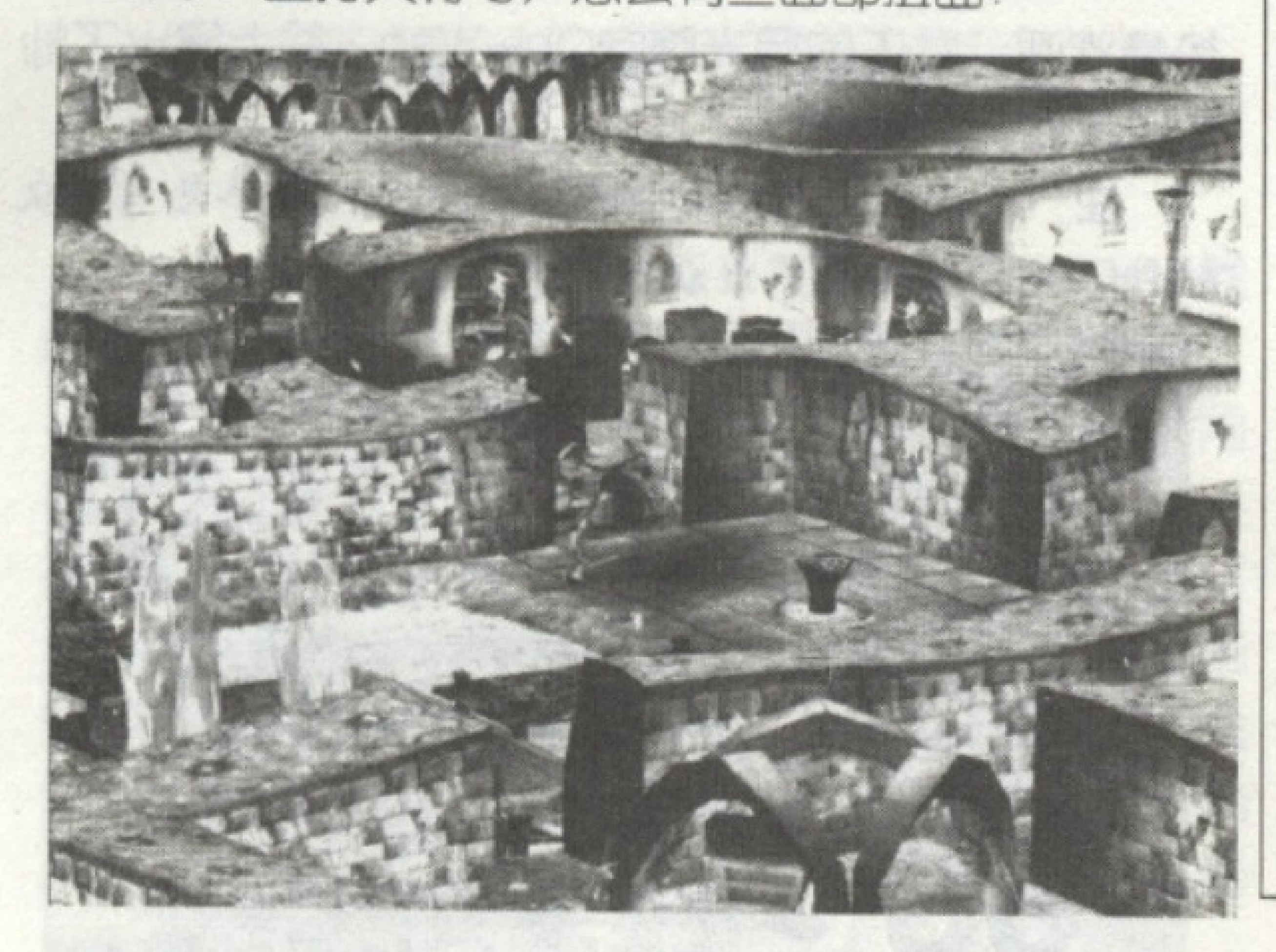
**场景**：镜头切回演播室。

"咳，咳，这里是枫茗轩直播室，刚才是我们的记者从××疯人院的现场报道，这已经是第13个号称是什么'地下城守护者'的人了，这些人似乎都是在玩过一个电脑游戏之后才变成这样的。那么，我想问问嘉宾主持REAPER先生，这到底是怎样一部游戏呢？它为什么会让这些人变成疯子？"

**场景**：镜头摇向嘉宾，局部特写。

"事情是这样的，首先感谢直播室给我这次机会，然后要感谢那些支持我、爱护我、在事业上帮助过我的朋友们，没有你们的话，我绝不会有今天这样的成功。谢谢、谢谢！"

**场景**：主持人特写，怎么有些面部扭曲？



"#%$&……哦，还是让我们言归正传吧……"

"喂！你们两个闹够了没有，枫茗轩疯人院怎么能让你们两个这么折腾！快！给他们俩电疗！"

**场景**：主持人和嘉宾远景，似乎已被几个人抬了起来。

# 地下城守护者II

Dungeon Keeper 2 Dungeon Keeper 2 Dungeon Keeper 2 Dungeon Keeper 2 Dungeon Keeper 2

## （上）

北京 枫茗轩工作室

"今天的直播先到这里，明天再见……"

## 言归正传

通过上面这段小插曲，大家是不是已经看出来我们今天要谈一谈《地下城守护者II》了呢？没错啦，前些日子鄙人有幸参加了《地下城守护者II》游戏资源和手册的汉化工作，并用了几天的时间"艰苦卓绝"地将这个游戏全部测试了一遍，直到现在还有一种刚刚从地下城中跑出来的感觉呢。为了能将这种"苦痛"与大家分享，让所有喜爱这部游戏的朋友们对它有一个深层次的了解，我们特地与电子艺界北京办事处合作，对《地下城守护者II》中的所有东东进行独家报道，把所有的秘密揭露给大家。而这回我就是你们的向导，亲自带领大家再次深入地下城，来一回真正的地下城之旅。

在旅程开始之前，我们既不用回顾牛蛙曾经出过什么精品游戏，也不需拿《地下城守护者II》与上一代进行比较，因为这部游戏本身就能将牛蛙的另类风格和它那种最具特色的黑色幽默体现得淋漓尽致，再谈别的已是多余。




## 地城小插曲二

**场景**：地铁入口

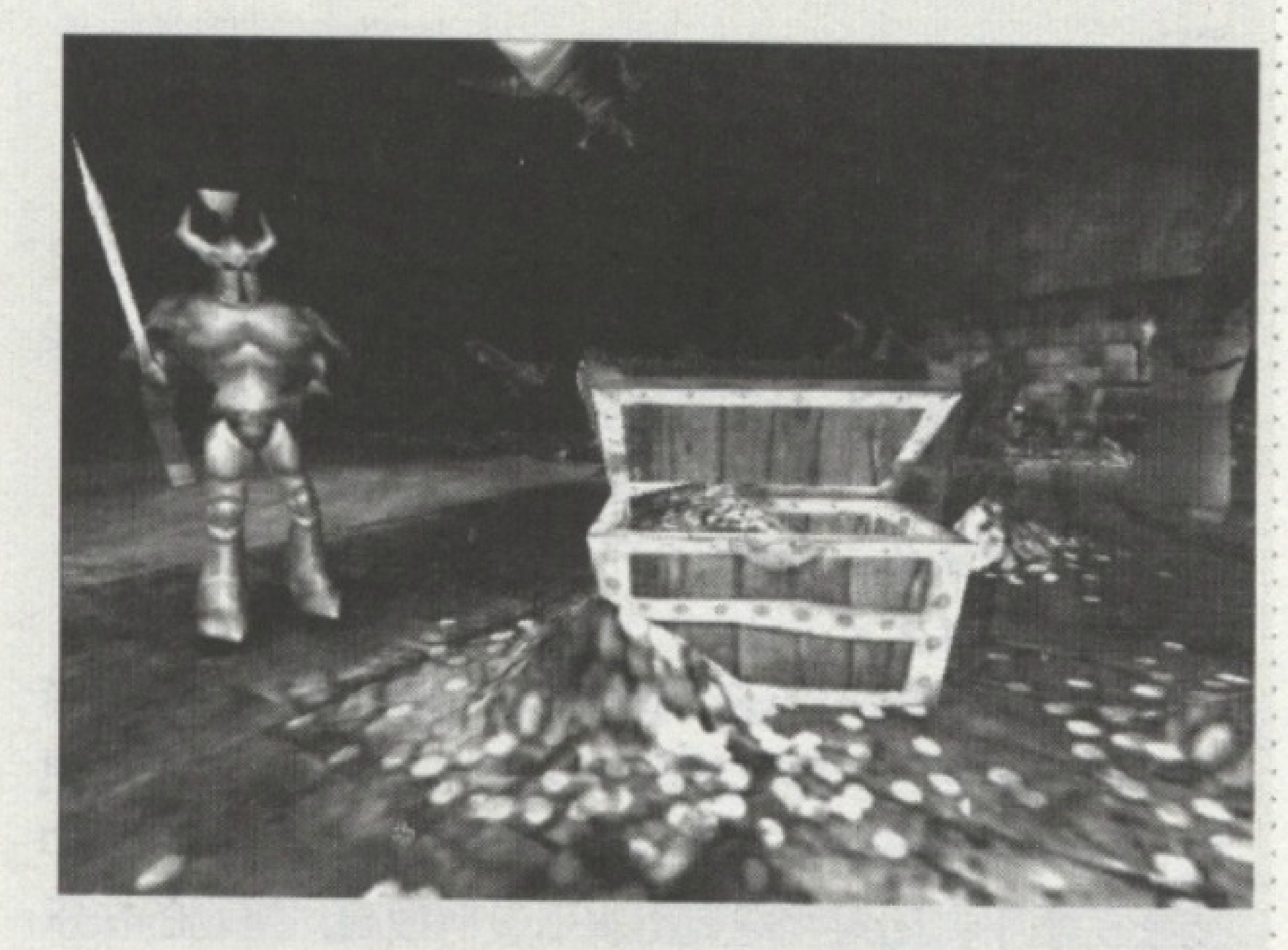
“喂！从这里就能到达我的地下城了，快随我一起来吧，我心爱的妖魔鬼怪们！咦，那几个身穿白衣的英雄怎么又追过来了，大家快逃呀！……”

**场景**：镜头转至枫茗轩疯人院的白衣天使们

“快抓住那个疯子，别让他跑啦！”……

## 旅程开始

这里是深深的地下城，是我的家，是各种各样受尽“英雄”们欺凌的鬼怪们的庇护所，是其他守护者和英雄们的地狱。这里有让你胆战心寒的法术，也有让你瞠目结舌的建筑；有让你爱不释手的财宝，也有能让你命丧黄泉的陷阱。小心了，一不注意你就会在这地下迷宫中迷失自我。由地上的人们所定下的那套秩序在这里统统作废，所谓的好人、坏人在这里都不存在，这儿只有



一个准则——谁能活下来谁就是这里的霸主。

在我的世界里最重要的就是法力和金钱了。法力是一种非常神奇的、能够不断增加的能量资源，是整个地下城的能源供给。有了它，我就能施展法术，制造陷阱，维持魔法怪物，消灭我成功路上的所有绊脚石。关于金钱，可以这么说，在地下世界里，只有黄金才能让其他怪物为我做事，没有黄金我所有的计划都是空想。黄金是一种实在的资源，可以用来交换一切所需的物质。什么？我们这里应该不需要金钱？你们这些毫无经验的人们，地下城建筑的砖和泥难道都是从稀薄的空气中来的吗？不付工钱我那些邪恶的仆人怎会为我开采矿物？更何况一些守护者都已经这样试过了。

那么，我新来的朋友们，接下来你们难道不想同我一起来参观一下我们的新家吗？这里有各式的房间，它们的外观彼此不同，而且功能也很独特，每种房间都有自己的功用。注意噢，一座地下城一定要尽量做到每种建筑都具备，否则的话，有些手下便不会来投宿了。而且房间造得越大，他们“人”来得就越多。来吧，我们到了。

## 我们的建筑

**名称**：地下城之心

**最小建议尺寸**：5×5（方格）

这是第一座建筑，你们有没有看到它的中央有一颗红色的心脏在跳动呀？这是我的法力源泉，也是我们这里最宏伟的建筑——“地下城之心”。它是我们地下帝国的生命力所在，是我权力的源泉。正是它从周围环境中不断地吸取法力并储存起来供我使用，而且它还能储藏我的一部分财宝。所以我要派好多的守卫来保护它，因为有很多人都在打它的坏主意。如果我的地下城之心被摧毁了，那么我的统治也就结束了。所以我要竭尽全力，甚至不惜牺牲一切代价来保护它。如果我摧毁了敌人的地下城之心，我就会得到那个守护者储存的所有法力。

**名称**：巢穴（每方格300）

**吸引的怪物**：所有

**最小建议尺寸**：1×1（方格）

巢穴是地下城居民们休息的地方。当一个怪物刚来到地下城的时候，它会径直走向最合适的巢穴并安顿好自己的家。每个怪物都会有自己的一个床位，当它受到伤害或是疲倦的时候会回到这儿来治愈伤害或是休息。不过在建造巢穴的时候，要注意每种怪物的住处问题，比如暴躁恶魔最喜欢吃小鸡了，它会想在孵化室附近找到自己的床，以轻松地获得食物。自然，非常典型的敌对怪物——例如暴躁恶魔与骷髅，就不能成为好的室友。如果我让敌对的怪物居住在同一个屋檐下，我就会听到喋喋不休的抱怨，这会直接导致他们不快乐。

**名称**：孵化室（每方格300）

**吸引的怪物**：暴躁恶魔

**最小建议尺寸**：3×3（方格）

孵化室中繁殖着怪物们的首选营养品——小鸡。当怪物们饥饿时，会自行来到孵化室中吃个饱。这样不仅会减轻它们的饥饿，同时也会让它们更加健康。为此，我也可以把怪物扔进孵化室中，它会吃饱以后才离开这个房间。

**名称**：传送室

**吸引的怪物**：依赖于地下城

**最小建议尺寸**：3×3（方格）

传送室是允许怪物们来到我地下王国的一种魔力之门。几乎所有的怪物都会从传送室被吸引过来，成为我

忠实的奴仆。能从传送室进入地下城的怪物种类依赖于已经创建的房间类型和大小，许多怪物只是仅仅不进入老旧的地下城而已，通常它们对于搬入何种地下城，只有很小的期望值。一旦这些期望能够满足，一个怪物就会从传送室中显现出来。

**名称**：图书馆（每方格600）

**吸引的怪物**：法魔

**最小建议尺寸**：3×3（方格）



图书馆是我的地下城中学术研究的温室，是研究神秘技巧的宝库。法术的研究就在那排满书籍的墙壁中进行。法魔会积极地在地下城中搜寻图书馆，其它怪物也会因为它们喜好的书籍来帮助寻找，而放入图书馆的怪物们在房间中的这段时间里也会协助研究。当研究完成后，相应的法术就可以使用了。一旦一种法术研究出来后，就不需要再次研究了。当然，法魔们升级法术还需要额外的时间。另外，如果一个敌人占领了图书馆，所有已研究出来的法术就都不能使用了，直到图书馆被重新收复或建好新的。

**名称**：守卫室（每方格600）

**吸引的怪物**：黑暗妖精

**最小建议尺寸**：1×1（方格）

守卫室是守卫地下城外部地区的理想设施。这里是侦察兵发现敌人入侵后进行汇报的地方。放在守卫室的怪物会义不容辞地坚守在那儿，很少离开它们的岗位，除非它们饥饿或需要工钱了。除了管理守卫室，它们还会在地下城周围巡视，检查附近的守卫岗位。

**名称**：藏宝室（每方格200）

**吸引的怪物**：龙

**最小建议尺寸**：1×1（方格）

藏宝室是我的小魔鬼用来储藏他们开采到的黄金和宝石的地方，而且在每个发薪日我的怪物们都会到这里来领取这些来路不正的工资。我可以用手拾起黄金，再扔进藏宝室来增加我的国库收入。如果藏宝室装满了，黄金就会存到地下城之心中，如果这儿也满了，它就会留在它所落下的地方，但不能算入我的总财富之中。如果我拆除一个藏宝室，留在地板上的金子都会落到空的方格上，等待着第一个路过的人把它拾起。

**名称**：训练室（每方格500）

**吸引的怪物**：小恶鬼

**最小建议尺寸**：3×3（方格）

怪物们用训练室来磨练它们的战斗技能。通过假人和靶子，怪物会一分一分地增加它们的经验等级。每一种被训练怪物的每一分提高都对应着我黄金的一份花费。当怪物达到要求的经验值的时候，它会被提升一个等级。如果在怪物获得下一个等级之前，我把它从训练室中移走，那么此次它在训练中获得的经验值很快就会丢失。

**名称**：工作室（每方格600）

**吸引的怪物**：洞穴巨人、暴躁恶魔（同时需要孵化室）

**最小建议尺寸**：5×5（方格）

工作室是承担所有生产工作（如：制作所有的门、陷阱和守卫站）的房间。放入工作室的任何怪物都会立即忙于为我的地下城制造基本的设备，除非它们等着挨打，或者我还没有指定要制造的门或陷阱。

**名称**：赌场（每方格750）

**吸引的怪物**：恶棍

**最小建议尺寸**：3×3（方格）

经过了一整天到处残杀以及执行我邪恶命令的艰苦工作，再没有什么能比赌场中飞旋的转盘和一杯啤酒更能让我的怪物开心了。作为守护者，由我来决定赌场中支出的水平。如果我把支出水平设得很高，怪物的快乐水平就会升高。如果支出很低，我坚持要挣更多的钱的话，那就要牺牲怪物们的一部分快乐的心情了。

**名称**：竞技场（每方格750）

**最小建议尺寸**：5×5（方格）

竞技场给怪物们提供了一个机会，让它们在激烈的肉搏战中证明自己的价值。我可以把敌人或友好的怪物扔进竞技场中，让它们参加一场不加控制的争斗，获得在真实战斗情形下的经验。使用竞技场是免费增加怪物经验的好办法。

**名称**：神殿（每方格3000）

**吸引的怪物**：黑暗天使

**最小建议尺寸**：5×5（方格）

神殿是怪物们庄严而虔诚地向黑暗神灵祈祷的神圣房间。除了能从这种野蛮人的虔诚中获得快乐，怪物们还会在祈祷的这段时间里产生法力。

**名称**：墓园（每方格2000）

**吸引的怪物**：吸血鬼

**最小建议尺寸**：3×3（方格）

战斗中被杀死的怪物的尸体会被带到墓园，它们很快就会吸引吸血鬼的注意。每个腐烂的怪物都转化成吸血鬼的生命力，具体的数量还决定于怪物活着时有多强大。一旦产生了足够的生命力，一个吸血鬼就会从坟墓出现。注意哦，拖到墓园去的死尸不能通过特殊物品使其复活，也无法使用怪物法术“唤醒死人术”来唤醒它。

**名称**：刑罚室（每方格1500）

**吸引的怪物**：黑暗夫人、黑暗骑士（加上竞技场）

**最小建议尺寸**：3×3（方格）

在刑罚室中，我可以让那些不听话的怪物和英雄们知道他们错误的后果是什么。放入刑罚室的敌人怪物很可能会皈依，即使不皈依，它们也会在临死之前透漏出一些重要的信息。另外，劝降一个敌人怪物所需要的时间依赖于怪物的类型。

**名称**：监牢（每方格750）

**最小建议尺寸**：5×5（方格）

小魔鬼会把不省人事的敌人怪物运到最近的监牢中，在这里它们就由我的意愿控制了。我也可以监禁己方的怪物，如果我坚持这么做的话。被投入监狱后，怪物们会逐渐丧失健康，直到归于无形，任何死在监狱中的怪物都会化作我控制下的骷髅。

**名称**：木桥（费用200）

**最小建议尺寸**：1×1（方格）

木桥是可以使我的怪物轻松跨越水或熔岩的通道，并且是除了石桥之外能使我征服不连贯道路的唯一选择。显而易见，由于它们易燃的特性，如果放置在熔岩之上，寿命就非常有限。

**名称**：石桥（费用500）

**最小建议尺寸**：1×1（方格）

石桥也是怪物们跨越水或熔岩的通道，却坚固耐用得多。不象木桥，石桥不存在被熔岩毁掉的威胁。

参观完我的地下城，大家对我的实力是不是已经有所了解了呢？只要你们愿意来我这里居住，那么你们想住多久就住多久好了，房间随意选。不过要注意，我这里有的房间已经有怪物住了噢，到处乱闯有可能会招来杀身之祸。不过你们不用害怕啦，我先让你们了解一下他们的情况，免得不小心惹到他们。

## 我们的怪友

**名称**：小魔鬼

**工作/战斗类型**：侦察兵/非战士

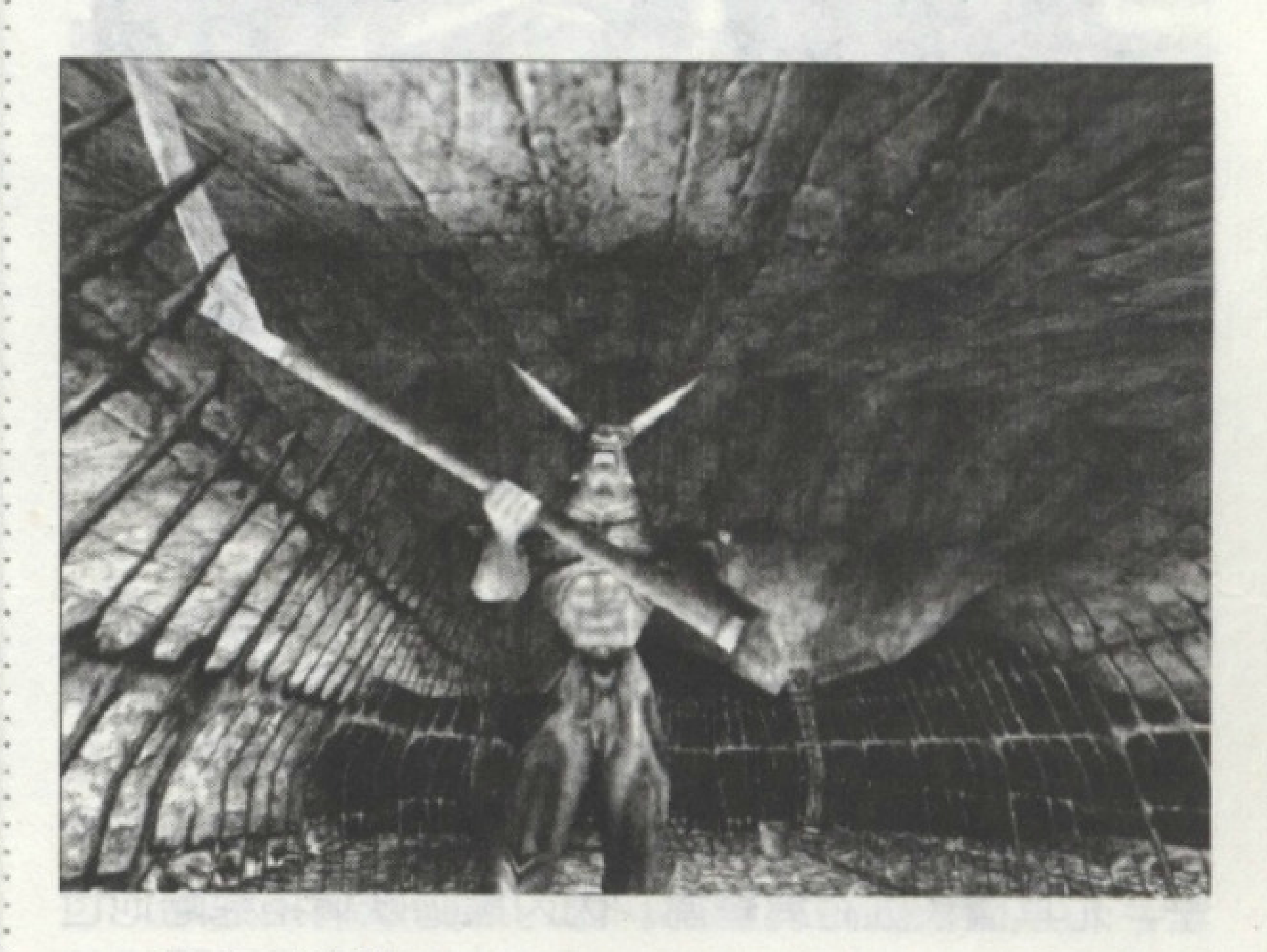
小魔鬼组成了地下城中主要的劳动力，而且似乎是和其它怪物不同的一个群体。小魔鬼是由魔法创造的，只能依靠法力来维持，它们不需要食物或巢穴。显然我就是这种法力的提供者，小魔鬼会高兴地完成我指派的任何任务，从不会抱怨。相反，如果我的法力用光了，那么小魔鬼会一起消失。

**名称**：小恶鬼

**吸引物**：巢穴（最小5个方格）

**工作/战斗类型**：战士/侧击战士

小恶鬼是地下城繁荣稳定时的特产。它没有什么优点，却很热心、乐意服务。虽然对研究或生产之类的工作可能会鼻孔朝天不屑一顾，但在战争中，组成一队的小恶魔能够克服它们天生对危险的恐惧（它们的作战效果依赖于它们的数量）。可能因为它们的小个子和缺乏特殊的技能，或者仅仅因为它们很丑陋，其它的怪物有时喜欢捉弄它们。



**名称**：法魔

**吸引物**：图书馆

**工作/战斗类型**：思想家/支援战士

**法术**：火球术、治愈怪物术、燃烧弹术

法魔具有高度的智慧，并且是天生的、完全邪恶的巫师，它们遭到整个世界的排挤，正在地下世界中寻找庇护。法魔对知识的需求不知疲倦，它们畏惧和一些怪物的接触（因为它们憎恨巫师和吸血鬼），更喜欢在战场的后面徘徊，向低矮的对手投掷火球。因为对自己的智慧威力很是骄傲，法魔总希望在图书馆附近建造巢穴，并认为不应承担诸如生产之类的低级仆人工作。

**名称**：萤火虫

**工作/战斗类型**：侦察兵/侧击战士

由于它们拥有个体光线资源，这些怪物非常适合去探测在扩展地下城过程中未开发的隐蔽处和裂缝。它们的敏捷使其能躲避大多数的麻烦，甚至能飞跃敌方的地

区，到达很难达到的地方。

**名称**：洞穴巨人

**吸引物**：工作室

**工作/战斗类型**：工人/阻挡战士

作为交易得来的体力工人（洞穴巨人蔑视做研究工作），洞穴巨人是一个非常有价值的支持者。虽然它又大又丑陋，但它灵巧的手工使其很适宜建造和分解东西，以及解除敌人的陷阱。在战斗中，它那巨大的体积和力量意味着可以放在前线阻挡敌人的侵犯。



**名称**：黑暗妖精

**吸引物**：藏宝室、孵化室、巢穴和守卫室

**工作/战斗类型**：战士/支援战士

**法术**：箭术、刀雨术、导航箭术

黑暗妖精是从一种躲避陆地世界、喜爱潮湿地下城的精灵进化而来的，它们是非常聪明而诡诈的战士。它们居住在地下世界的长久历史，使感觉达到了惊人的水平，尤其擅长远距离弩箭。因为黑暗妖精拒绝陆地世界，喜欢地下城，所以在黑暗妖精和妖精弓箭手之间长期存在着敌对状态。黑暗妖精同样对矮人怀着非理性的愤恨，并且非常怨恨研究或生产。

**名称**：骷髅

**吸引物**：监牢

**工作/战斗类型**：战士/阻挡战士

这些是从地下城丢弃的尸体中复活的骨架怪物。骷髅特别适合守卫任务，因为它们既不需要食物，也不会因薪水而放弃岗位。这些没头脑的魔法怪物也缺乏自卫的意识，因此会毫无恐惧地投身于战斗中。当它们进行理想的守卫工作时，还有着一些缺点，由于脆弱的结构使得它们在战场上非常易受攻击，而且缺少进行研究工作的灵活头脑。它们在战争中的毫无畏惧也可以算作一个缺点，因为它们会经常会愚蠢的投入到实力相差悬殊的战斗中。

**名称**：黑暗夫人

**吸引物**：藏宝室、孵化室、巢穴和刑罚室

**工作/战斗类型**：战士/闪电战士

**法术**：闪电术、冰冻术、冰雹术

这些身着皮革的刁妇酷爱痛苦，她们喜爱被拷打者的尖叫，而且偏爱让自己感到一点疼痛。事实上，在刑罚室上的花费会使黑暗夫人的快乐得到相当可观的提高。要感谢她对痛苦贪得无厌的不健康的欲望，让她非常喜欢投身于战斗中，哪怕胜利的几率小得可怜。正因为她们是这种不健康需求的奴隶，她们对于精灵的忍耐力非常低，对于没有严格意义上的战斗或相关痛苦的工作，都会非常勉强。

**名称**：火蜥蜴

**吸引物**：藏宝室、孵化室、巢穴和训练室

**工作/战斗类型**：战士/侧击战士

**法术**：火球术、唾液术

这种酷似蜥蜴的怪物多年来已经适应了四周环绕着熔岩的生活，它们在战斗中非常敏捷（尤其在最初的几关中），但它们最主要的长处还在于对熔岩的免疫力。它们不适合涉及研究或生产方面的工作，作为一种冷血怪物，火蜥蜴喜欢温暖的床铺，所以倾向于最挨近熔岩的巢穴。

**名称**：恶棍

**吸引物**：藏宝室

**工作/战斗类型**：侦察兵/侧击战士

**法术**：隐身术

秘密行动和偷袭是恶棍团伙的格言，他们的团伙包括：刺客、强盗、唯利是图者和各种各样有着不同原因而不返回陆地世界的不受欢迎的人。他们在任何准备雇用他们的地下城附近的黑暗角落里偷偷躲藏着，当被招入战斗中时，即使能够帮得上忙也决不会从正面攻击敌人。同样，他们厌恶去完成一项正直的日常工作，也瞧不起研究或生产工作。无论怎样，把他们放在无人守护的黄金附近都不会是一个明智的决定。

**名称**：暴躁恶魔

**吸引物**：孵化室（最小5×5方格），巢穴（最小9个方格），工作室（最小3×3方格）

**工作/战斗类型**：战士/阻挡战士

**法术**：毒气云术，毒气导弹术

暴躁恶魔是一种巨大的、可憎的、贪吃的怪物，它们最基本的用处就是战斗。它们的胜利归功于肌肉发达的身体，而不是特别的战斗技能。此外它们还有基本的建筑技能，可以用于工作室中的工作。暴躁恶魔不擅长运用脑力，因而憎恨研究，它们还很反感骷髅和巨人。如果可能，它们会在巢穴附近安家，这样寻找食物就不需要长途跋涉。

**名称**：吸血鬼

**吸引物**：藏宝室，孵化室，巢穴和墓园





**工作/战斗类型**：思想家/闪电战士

**法术**：减慢术、榨取术、唤醒死人术

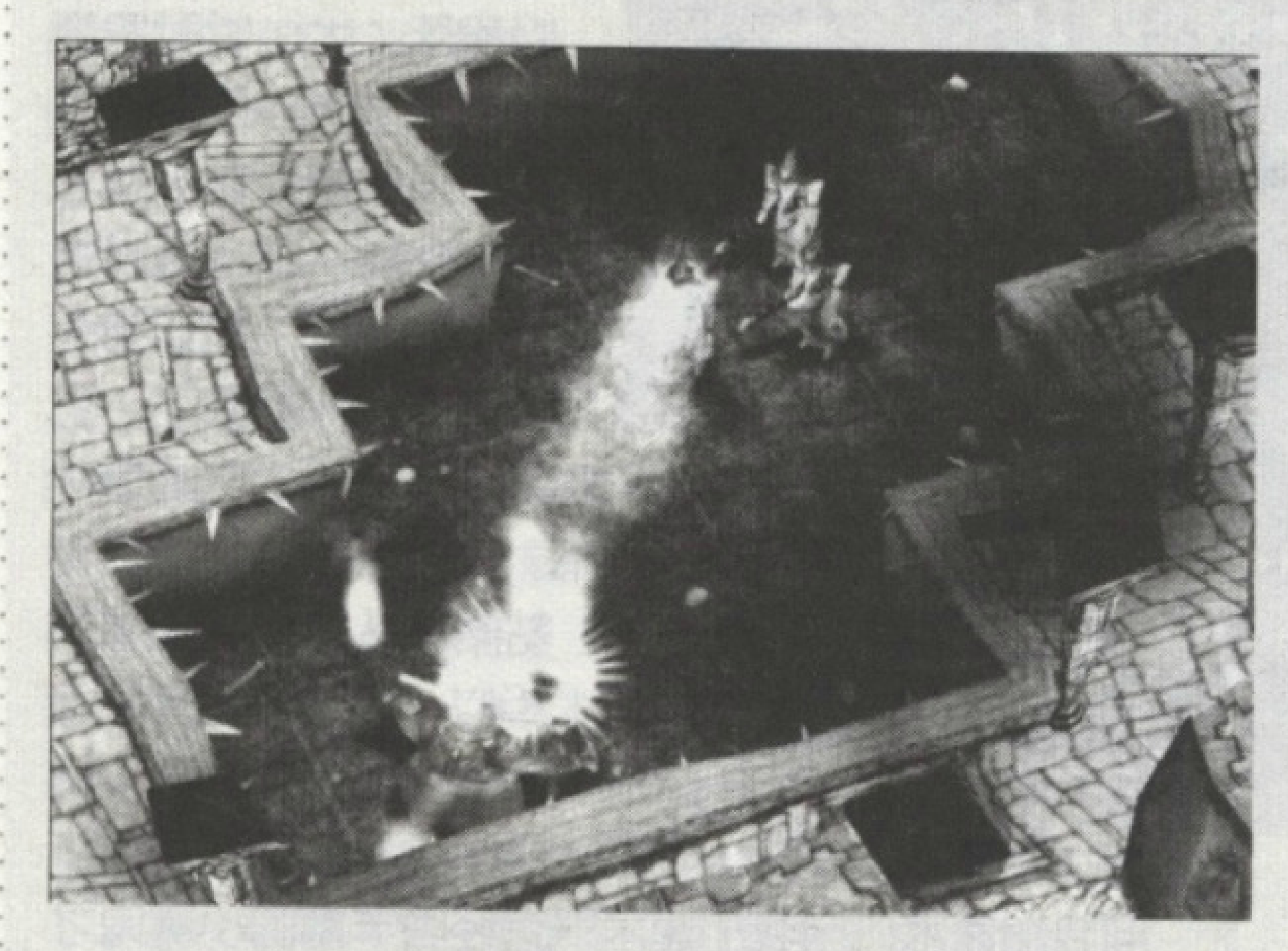
作为活人的统治者，吸血鬼从死亡的怪物和人类的腐烂灵魂中被创造出来。在它们用于战斗的各种技能中，有一项能力很特别——吸血鬼能够使敌人的怪物恍惚片刻，导致暂时的转换立场。它们虽然不是完全不朽，但也只有僧侣能够永远的消灭吸血鬼，因此它们对光明的、圣洁的事物都怀有极深的憎恶。吸血鬼每次被杀死后，在从墓园中重生之前，都会丢失一个经验等级。如果当吸血鬼被杀死时，墓园不在我的控制之下，或者吸血鬼的等级是1，那么它就永远消失了。

**名称**：黑暗骑士

**吸引物**：藏宝室，孵化室，巢穴，刑罚室和竞技场

**工作/战斗类型**：战士/阻挡战士

已经拒绝了骑士精神的正直召唤，现在黑暗骑士只献身于纯粹的邪恶事业，应付骑士和国王之类的不共戴



天的敌人。作为货真价实的战士，黑暗骑士厌恶任何不能反复使用它那忠实的血腥之剑的工作。坚固的金属装甲使它们能长时间经受战斗的磨练，巨大的力量和勇敢意味着它们能愉快地加入到不管如何危险的战斗的最前线去。

**名称**：黑暗天使

**吸引物**：藏宝室，孵化室，巢穴和神殿

**工作/战斗类型**：战士/闪电战士

**法术**：燃烧弹术，冰雹术，骷髅军队术，分解术

从前神圣的怪物现在从神话中堕落了，黑暗天使的加盟使得我在战场上强大无比。他们拥有不寻常的力量，还能随意召唤骷髅部队。可以预料得到（参考它们的历史），黑暗天使对僧侣怀有深仇大恨，它们还把这种病态的感情延伸到精灵身上。然而，由于无法抗拒的精神背景，它们会尽可能地挨近神殿建造巢穴。

了解了我们的朋友之后，下面还要让大家了解一下我们这里最为精彩的事物——法术。我除了能指挥这些手下做任何我想做的事情外，还能使用很多让你眼花缭乱的法术呢！不信，看招！

## 我们的魔法

### 一、守护者法术

作为守护者，我疯狂收集了大量可能供我使用的法术。这些法术中许多都要在以后的战斗中才能使用，但仍要确保拥有足够大的图书馆，保证最大可能得到关卡中的所有法术。如果能够加以明智的使用，守护者法术会使我最大程度的获益，并在企图摧毁我地下城之心的敌人身上发挥出难以想象的破坏效果。不过大多数的守护者法术只能施展在我自己的土地上，但随着我“科技”的进步，我将可能在任何地方施展法术。

小魔鬼术：小魔鬼们是用我的魔法创造的劳力，是由我的思想转变成的怪物。它们是我在这个世界中的眼睛、耳朵和手臂，把周围的环境转化成我梦想中的繁华景象。小魔鬼术使我能够扩增我的劳力，只要我拥有足够的领土（以及随之而来的法力）来维持它们。

电球术：这是一个比较简单的攻击性法术，可以向企图进入我领土的敌人怪物发出一道闪电。

附身术：使用附身术可以使我附身在我的怪物体内。

治疗术：使用这个法术可以给被打扁了的军队注入新的健康活力，在特定的怪物身上施展可以补充它的健康值。

恶魔之眼：这个狡猾的咒语使我可以看到还被战争迷雾覆盖着的地区的地形。

集结术：施展这个法术可以让我的怪物们扔下手里的东西，集合到我的战旗之下。

震撼术：震撼时会引起整个地区无法控制的震颤，如果明智地使用它，可以使我省掉不少摧毁敌人防御工事的力量，但我要知道这个法术对所有的怪物都有不良的影响，它们会感到非常的害怕。

叛变术：能够控制一个敌人怪物，让它在自己的队伍里展开疯狂的报复行动，如果施展在敌人奇袭的队伍中心会有特殊的效果。

召唤死神术：通过这个法术我可以把死神召唤到我的军队中来，虽然它只能用在我自己的土地上，但它会马上径直冲向敌人，搅个天翻地覆（当然如果周围没有小鸡的话）。

制造黄金术：当手中的钱紧缺的时候，这个法术可以在施展的地方放上一堆财宝，我可以用恶魔之手把它们抓起来放在我的藏宝室中。要注意的是，必须确定这个法术施展的地点是在被我占领的土地上，否则我就无法拾起这堆黄金了。

地狱火术：从这个法术施展的地方向四周发射出的巨大火球，会让所有的怪物都受到损伤——包括我自己的，并毁掉该地区的木制物品。烧吧，尽情的燃烧吧！

小鸡术：把一个敌人怪物在一段时间里变成一只小鸡，能够暂时把它从战场上挪走，让它成为我的怪物们午餐的选择之一。

其实，除了我自己能施展大量令人畏惧的法术外，我手下的许多怪物也都能施展自己独特的法术，它们这些保留节目会随着经验的增长而逐渐孕育。

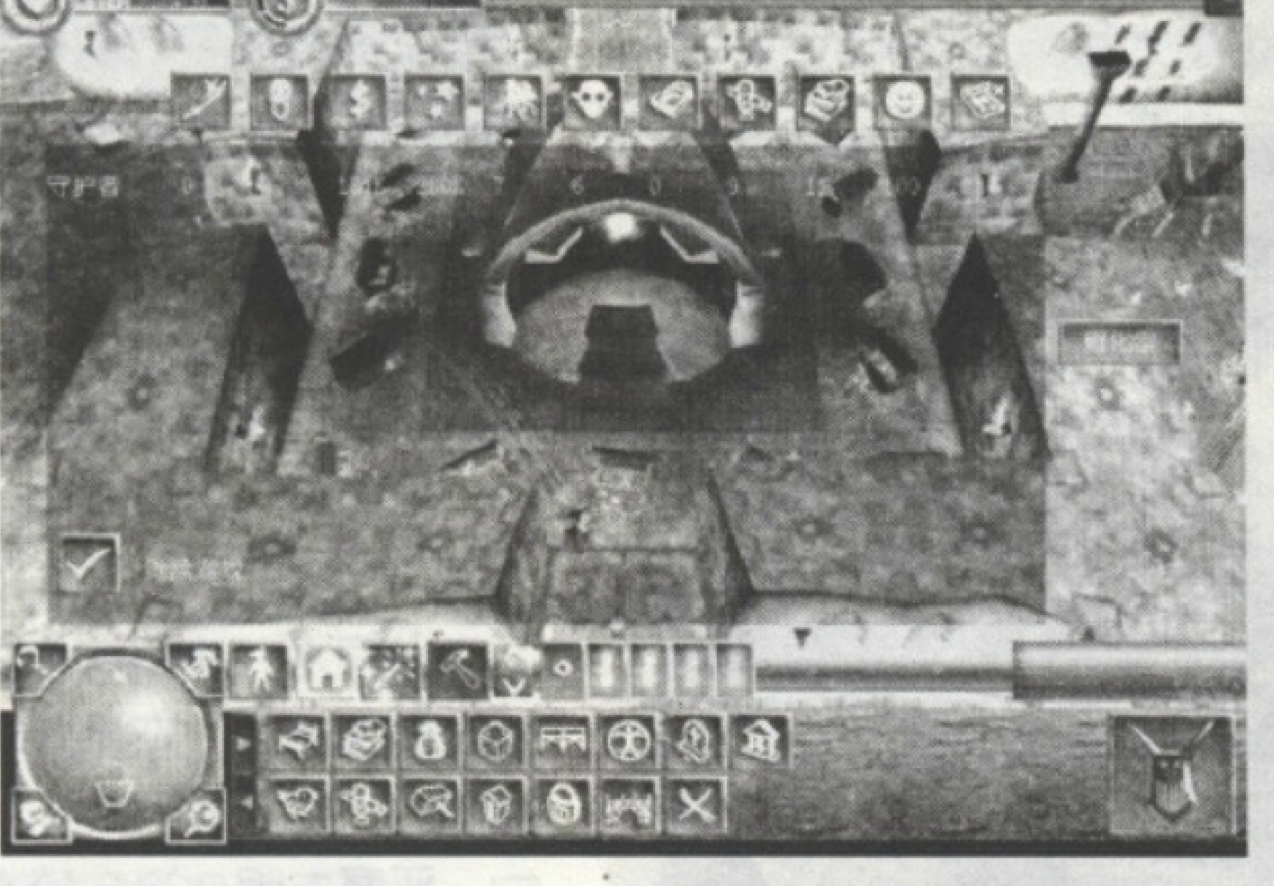
## 二、怪物法术

火球术：一个火焰球，可在击中的事物上造成火焰的伤害。只用于单独的目标。

燃烧弹术：撞击能产生爆炸的火球，伤害附近地区的任何事物。

超级燃烧弹术：更强大"版本"的火球，它的破坏能力影响到更广阔的地区。

冰冻术：把目标怪物变成冰，不幸的它会变得毫无生气，直到重新复苏。虽然法术本身对它没有什么伤害，但会让目标变得毫无防备，易于受到攻击，能够让一次公平的战斗马上变得不公平。



闪电术：集合自然的电能，释放出一团凶残的闪电，灼伤我的对手。

臭屁术：一种不太神圣的气体中的有毒化合物，任何吸入这种物质的愚蠢敌人都会受到伤害。这种恶心的烟气会慢慢扩散，最后消失。

毒气弹术：射程很远的导弹，碰撞后会爆炸并立即释放出恶心的臭屁。

导航箭术：一种魔法箭，能够锁定并跟踪目标。虽然导航箭的准确度毫无偏差，但被墙或其他物体阻拦后就无法达到目标了。

减慢术：一种狡猾的法术，能够降低目标怪物的速度，使得它在战斗中相当不利。如果怪物目前正在加速怪物术的控制下，减慢术就会丧失效力，但物也恢复到正常的速度了。

手榴弹术：一种小的、手持的爆炸装置，投向目标方向，它会在任何易损害的物体上爆炸（除了墙以外），并影响到爆炸范围内的任何东西（包括墙）。如果没能投到目标上，它也会通过爆炸影响它。

榨取术：这个法术能吸取敌人的生命力，加到我自己这边。榨取术移走目标的一个百分点的健康值，按照比例以一个相似的数量加到施展法术者的身上。

冰雹风暴术：在我的目标上降下一场冰雹风暴，强大到能把小的目标撕成碎片。

箭术：标准的射击进攻，会一直飞行，直到击中一个障碍，最好是一个活的怪物。

可靠之箭术：一个特别强有力的魔法箭，被赋予妖精弓箭手。

加速怪物术：提高友好怪物的整体速度。

治愈怪物术：治愈伤口，恢复友好怪物的健康。由支援怪物使用，来保证受伤的前线军队的作战力。

装甲术：加强友好怪物的防卫性，使它能比正常情况抵挡更大的伤害。

隐身术：使法术施行者能够隐身，让它能不被察觉地自由穿越于敌人的军队，展开各种各样的卑鄙行径。

刀雨术：发出一堆无比锋利的刀，径直飞向目标。

唤醒死人术：暂时把施法术地区的人形尸体转变成骷髅。一旦唤醒，它们就会象正常的骷髅一样，为唤醒它们的一方作战，但任务完成后或限定的时间到了，它们就会变回毫无生气的骨头倒下。

骷髅军队术：和唤醒死人术相似，但不需要死尸。法术施展后，最多由三个骷髅组成的骷髅军队就会从地面出现，为施法者作战。

自我加速术：自我加速术只有经验丰富的小魔鬼才具有，能够提高施法者的整体速度。

分解术：可怕的气泡弹，包含着分解肌肉的能量，黑暗天使是最有可能获得这个法术的怪物。

唾液术：短射程的口水弹，它会让除了最勇敢的怪物外的其他人因厌恶而退缩，一旦沾到皮肤上就会因为其中的有害物质而疼痛。

远程传输术：拥有这个法术的小魔鬼可以逃离危险，或远程传输到工作位置上，最有用不过了。

哈哈，你们是不是已经眼花缭乱了，这么多的法术，可以让任何一个敢来冒犯我的敌人有来无回。下面我要带着大家到城的四周走走，看看我们这里最有特色的建筑设施，也就是各种陷阱和门。

## 我们的设施

### 一、陷阱

**名称**：岗哨陷阱（费用1000，伤害最小）



一门贴着地面放置的大炮，能够向正在接近的敌人怪物发射魔法能量闪电球。

**名称**：恐惧陷阱（费用750，伤害无）

这种陷阱会散发出迫近的、无法避免的死亡的臭气。入侵者会感到巨大的恐惧，它们（偶尔出现的勇敢武士除外）总会立刻转身逃跑。

**名称**：警报陷阱（费用500，伤害无）

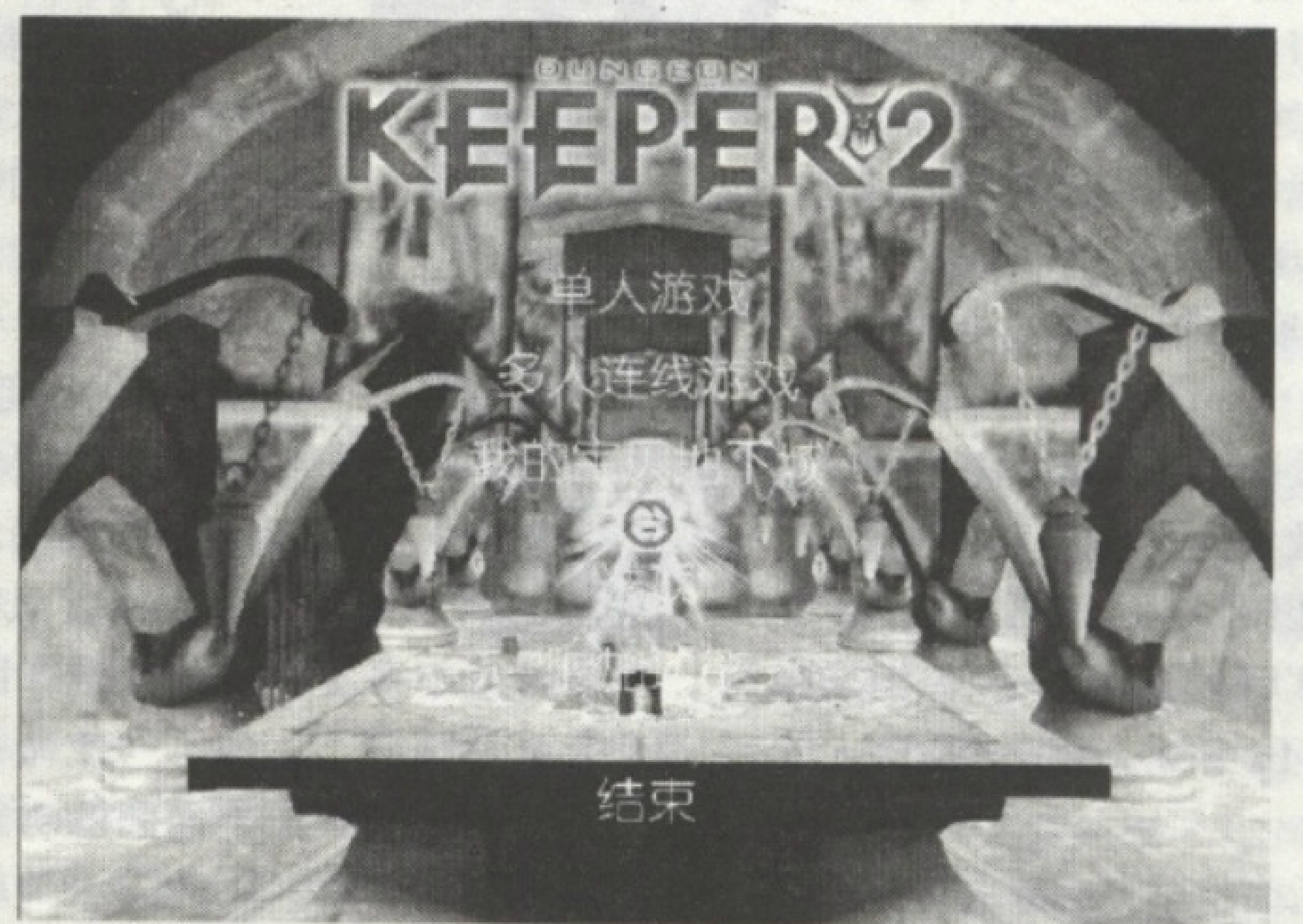
警报陷阱密切监视着入侵者的行迹，一旦触发，会立即向我警报敌对怪物的出现。

**名称**：瓦斯陷阱（费用600，伤害小）

任何敌人怪物，如果不幸走过一个瓦斯陷阱，就会引发释放出一阵稠密的有害气体，覆盖到陷阱周围广阔的地区。任何被毒气捕获的怪物都将受到伤害。

**名称**：守卫站（费用300，伤害无）

当不受欢迎的人侵者出现时，守卫站就会向我的怪物发出警告。附近友好的怪物都会冲过来弄个清楚。




**名称**：针刺陷阱（费用750，伤害一般）

我的又一个更直接的陷阱，针刺陷阱覆盖着象针一般尖锐的金属刺，能刺穿任何踏在上面的倒霉蛋。

**名称**：机关陷阱（费用300，伤害无）

这个陷阱用来引爆其它不在射程范围内的陷阱，或者同时朝向同一个目标引爆一定数量的陷阱。

**名称**：巨石陷阱（费用1500，伤害重）

走进这种陷阱射程的怪物，很快就会见到一块巨大的岩石带着令人肠子都发抖的隆隆声向它们滚去。一些敏捷的怪物可能跑得过巨石，但大部分要想不被压扁，就不得不离开它们原定的方向而四处逃散。

**名称**：冷冻陷阱（费用1500，伤害无）

如果一队敌人怪物进入到这种陷阱的射程内，就会有一股来自北极的冰冷气流爆发出来，把它们冻结起来，被这股气流捕获的怪物无法移动或战斗。而且当怪物被冷冻陷阱捕获时，如果低于健康值，就会被冻得粉碎身亡。

**名称**：闪电陷阱（费用3000，伤害重）

这种陷阱能朝着敌人发出魔法闪电，从遥远的地方击中它们。

**名称**：烈火陷阱（费用5000，破坏性的）

可谓陷阱世界的爷爷，这种价格昂贵的小玩意儿能在一个巨大的圆形范围内发射出魔法般的巨大火焰。任何位于烈火陷阱射程中的怪物都准备接受严厉的惩罚吧！

## 二、门

门在我的地下城中主要有两种用途——首先它是阻挡敌人的工事，另外也可以用来限制自己怪物的活动。门必须放在已占领的方格上，位于两面墙之间。

**名称**：木门（弹性低，费用500）

很快且很容易建造，但不能抵挡多少损害，因此木门用于控制自己怪物的行动十分理想。

**名称**：强化门（弹性一般，费用1000）

加固的木门，能够支持中等强度的进攻。

**名称**：钢铁门（弹性非常高，费用1500）

一种坚固的吊闸型门，能够经受长时间的攻击，使我有足够的时间来集合基本的防御力量。

**名称**：魔法门（弹性高，费用6000）

这种门对于物理攻击具有免疫力，它只能被魔法攻力所击破。

**名称**：密门（弹性高，费用1500）

这种门对于我清晰可见，但从敌人的怪眼中看却被神秘地隐蔽起来，安在不想让敌人发现的房间十分理想。

**名称**：路障（弹性一般，费用1500）

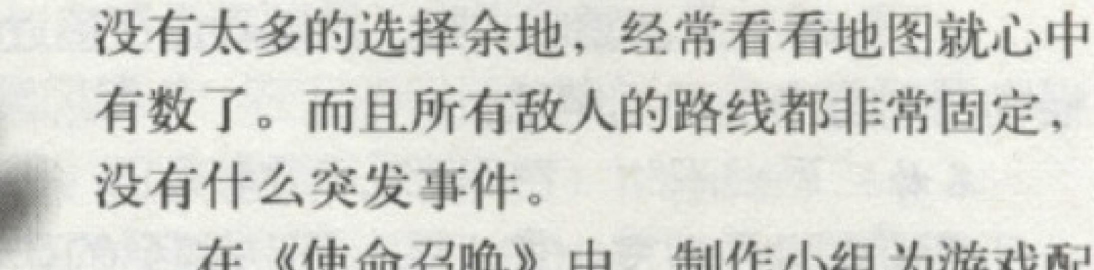
这种巨大的阻塞可以防止任何陆地上的怪物（包括我自己的）经过，可以放在地下城的任何地方。飞翔的怪物和发射性的攻击可以飞越路障。

怎么样，参观完我的地下帝国后，是不是都不想回去了？没错，这里就是所有伪君子的坟墓、真小人的天堂，没有正义、没有邪恶，没有对、没有错，在这个地方只有我——地下城守护者才是唯一的主宰。你们在这里会获得最大程度的快乐，我会保护着你们，让所有在这里的人永远快乐地生活下去。啊，晚宴就要开始了，朋友们，跟我一起去吃小鸡呀！明天我们还要为自己的生存而战呢！

（待续）

# 无声无息的较量

## 《盟军敢死队—使命召唤》





北京 鲁名江

在反战者的眼里，战争是暴力的体现；在军事家的心中，战争是艺术的升华。

自从去年笔者玩穿了《盟军敢死队——深入敌后》（Commandos: Behind Enemy Lines）后，一直自认为已经把绿色贝雷帽练到了炉火纯青、出神入化的地步。于是听说该游戏推出了最新资料片《盟军敢死队——使命召唤》（Commandos:Beyond The Call of Duty）时，曾暗自夸下海口“无论这个游戏出成什么样，到我手里还不都是绿色贝雷帽一人手到擒来？”。谁知，等我拿到《盟军敢死队——使命召唤》的时候，却发现除了第一关搬油桶外，绿色贝雷帽就没有发挥太多的作用；第二关更惨，刚躲过巡逻兵的视线就被狮子给咬死了，真是让人哭笑不得。只好再一次暗自把曾夸下的海口收回来，认认真真地把《盟军敢死队——使命召唤》玩了一遍。这一次，我终于发现游戏的制作者们在这个任务版中确实下了不少的功夫，同《盟军敢死队——深入敌后》相比有不少的改进。

这种改进主要表现在敢死队员们的技能增多了。其中最突出的是引开敌人注意力的方法，原来只有绿色贝雷帽可以利用假目标引开敌人的注意力，现在每个队员都可以利用扔石头和香烟来吸引敌人的注意力（石头是扔不完的，香烟要从敌人的尸体上取）。

**绿色贝雷帽**：可以从后面将站岗的敌人打晕，并可以用手铐把晕倒的敌人铐起来，在一定的范围内控制被铐起来的敌人的行动（出了范围，敌人会逃脱）。

**间谍**：除了从背后给敌人注射毒针外，还能用氯仿迷倒敌人。可以从晕倒的或是被打晕的敌人身上将衣服扒下来。如今的间谍可以在身上装两套衣服来回换，还加入了军衔的设计。但是，你无法蒙骗比你军衔更高的德军，任何时候，间谍都会被穿黑衣的盖世太保识破。

**司机**：多了一根电棍，可以从后面将敌人打晕。还多了一支远射程来复枪，但射程并没有狙击手远。

**其他三人**：狙击手、海军陆战队员和工兵都没有太大的变化。另外增加的一个来自荷兰抵抗组织的女特工，会在最后一关起至关重要的作用。

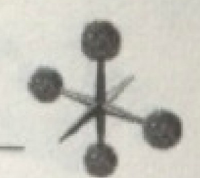
在《使命召唤》中，每个人都可以吸引敌人的注意力，所以可以组合出来的战术要远远多于《深入敌后》。而且关卡的设计使每名出场的队员都有必不可少的作用，几乎没有出现在《深入敌后》中曾遇到的那种某关中有的队员从头到尾无所事事的情况。但美中不足的是，基本上各关都有比较固定的攻打路线，对于玩家没有太多的选择余地，经常看看地图就心中有数了。而且所有敌人的路线都非常固定，没有什么突发事件。

在《使命召唤》中，制作小组为游戏配上了悠扬的背景音乐，而且游戏的画面也有了一些改进。首先是游戏的分辨率提高了，各关的地图变大了，场景的绘制也更加细腻了。游戏的操作方法同《深入敌后》相同，但是由于敢死队员们能力的增强，从而导致快捷键的增多，使很多常用快捷键的功能发生了变化。

游戏的难度分为简单和困难两个档次，其差异主要体现在每关中敌人的数目的多少。对于简单难度来说，完成任务应该不算很难，只要熟悉各名敢死队员的能力就差不多了。但如果选择困难的难度，就着实需要费一番脑筋了。由于《使命召唤》是《深入敌后》的续作，所以其主要面向的对象是那些已经适应了游戏难度的老玩家。因此第一关起，就需要能够熟练使用各名敢死队员的技能。而且各关之间的难度没有很明显的差异。

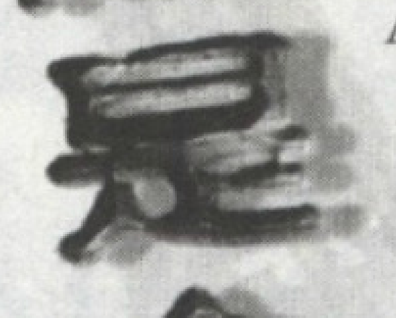
比起那些简直可以称得上是吃硬件的3D游戏来说，《使命召唤》对于系统的要求实在不算高，仅需要奔腾MMX166，16M内存，2M的显存就可以了（不需要任何3D加速卡）。如今，在这种配置下想玩到这样的好游戏实在不是一件简单的事情。

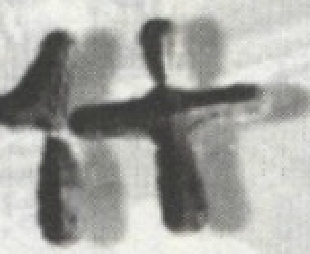
在打穿《使命召唤》后，笔者不由得想起了当初和《深入敌后》一起度过的那一段时间。那时，从在《沙丘2000》中疯狂地抢夺香料到NOD与GDI的霸权之争，从远古时代里人与兽之间无穷无尽的憎恨到遥远的太空时代里神、人、虫三族为Gas和Mineral大打出手，笔者实在是厌倦了为争夺有限的资源而进行的疯狂杀戮。正是这时，《盟军敢死队——深入敌后》的出现使笔者找到了一直追寻的那份感觉。的确，《盟军敢死队》是一款把战争艺术化了的游戏，没有激烈的战斗，也不需要对资源的那种歇斯底里的渴望，而是需要运用大脑来完成整个战斗。一切都是在寂静无声当中，静静地开始，静静地结束……



# COMMANDOS

## 你到底是个什么样的游戏？

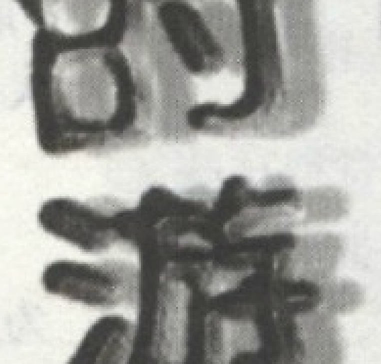














企鹅工作室

说老实话，我觉得现在再来谈Commandos实在是晚了一点，相信已有为数不少的玩家都已经把它打通了。不过这也是个好事，只有在深入了解一件东西之后，才能对它作出正确的评价。这句话对于游戏也适用。

在评论这个游戏之前先给大家讲一个小故事吧，我的一个朋友刚刚装完机器，让我帮他挑几种游戏，于是我就给他拿了一张Commandos。他回家之后即沉迷其中不眠不休好几天……数日后他来找我，对我抱怨这个游戏实在是太难了，问有没有秘技。于是我给了他秘技，又过了两天，随口问起他这个游戏玩得怎么样了？他回答说有了秘技就没意思了，已经把它给删了。我听完之后心里不知是个什么滋味……

也许这是应了“博派玩家”的理论了吧，即所谓游戏修改之后可玩性便大大降低的理论。但我总以为一个游戏如果到了没有秘技就过不去，有了秘技过关却没意思的程度，那就十分可悲。或许Commandos就是这种游戏吧。记得两个月前，我身边还全是一片对Commandos的赞美之声，但现在却感觉越来越淡了。恐怕很多人也意识到了这一点。

在说了一大堆前奏之后，我想读者应该能够了解我对Commandos的看法了，那好，让我们进入正题。

实际上，我觉得Commandos并不算一个很完善的作品，它还有很多缺点需要克服。

**1. Commandos系列并没有给玩家想象中那样高的自由度。**

相信大家（至少是我），在最开始时都认为Commandos是一个有着很高自由度的游戏。认为敢死队员们可以用不同的方法渗入敌营去取得胜利。实际上，造成这种感觉的原因是因为和这种游戏类型有很大渊源的RTS（即时战略）类游戏所导致。我们已经习惯了在RTS游戏里发扬个人的风格取胜，打个比方，《星际争霸》里相同的一关，不同的人绝对有不同的战法。但是当我们面对名字看起来差不多的即时战术（RTT）类游戏Commandos的时候，发现在游戏中除了一条正确的过关途径之外，玩家没有其他的选择发挥机会。（在游戏的第一作的前几关，玩家还有可能采用不同战术过关，但是随着逐渐深入帝国的心脏，摆在我们面前的道路也就慢慢地越来越窄了）

这种特性在《盟军敢死队——使命召唤》中愈发凸显。看一看现在杂志上关于Commandos的攻略……竟然详细到了要用一步步配图来解释的程度（很多AVG和ACT都没有这样详细的攻略！）。所以说这个游戏实际上是一个单线进程，而不是多线进程的游戏，虽然Pyro在资料片中试图通过增加队员携带物品的方法来达到使战术手段发生变化的目的，但是我不得不遗憾地指出，在这一点上做得并不成功，玩家的自由度只局限于可以自主地决定用香烟或者用石头来引诱德国士兵。在更大的方面还是被束缚着手脚。

围绕着敌人的基地转圈，玩家常常惊异于德国人的防守如此密不透风。我们只能从一个入口进去……实际上我们无法选择进入的地点，无法选择进入的方式，甚至无法选择进入的手段……

和RTS游戏不同，我没有感觉在这个游戏中需要运用什么战略战术，我所能做的只是打开敌人的视野然后找一个空隙跑过去藏起来，事实上，在大多时间里，我觉得自己是在玩一个ACT游戏。

**2. Commandos频繁的S/L，使玩家的投入感和紧张感下降。**

相信大家都有这种经历吧？有一次我在网上询问大家玩Commandos的感受，一个玩友马上干脆利落地打出四个大字——步步为营。

看完之后，我会心一笑，看来是英雄所见略同。的确是这样，在Commandos充满陷阱、鬼子和狼狗的世界里我们太需要谨慎了。由此联想到我第一次玩Commandos的时候，小心谨慎过关的同时还要手疾眼快地S/L。那真是惟恐有失，甚至有

一阵我觉得应该有人专为Commandos编写一个自动存储进度的外挂程序。

曾经看到过一篇文章，是评论恐怖游戏的，文章认为作为一个靠紧张和悬念来吸引人的恐怖游戏来说，一定不能过多地S/L。因为如果玩家频繁地打断悬念来按S/L键，那么就不会感觉到游戏本身所要表达和营造的紧张恐怖氛围了。Commandos也是一样，一次次地重复S/L，一次次地重复已经走过的道路，这将导致玩家的投入感急剧下降。到最后，紧张感不必说，连先前的投入感也没有了。

**3. 地图再度扩大，玩家无比疲惫……**

再给大家讲一段故事……有一天我在网吧里看到一位仁兄在玩《使命召唤》。他玩了2个多小时之后，无比欣慰地倒在椅子上，热泪盈眶地说："终于进入基地了！"

好奇的我凑过去看他的屏幕，发现他仅仅通过了约占整个地图面积的1/8……可以想象他还有很长的路要走。不可否认，反法西斯战争是一项艰苦卓绝的战争。但是，反法西斯绝对不应该是一项单调的工作。在《使命召唤》里，地图比以前大了不少，相应的过关路线也就更加烦琐，而德国士兵更是多了不止一倍……每当我看着地图的时候头皮都会莫名其妙地发麻。

象上文所说，制作小组并没有给予玩家更自由的通关方式，他们不过是把本来已经艰难和漫长的胜利路程又加长了几百米而已（注意，只是增加路程）。说穿了这实际上是一种靠数量来消耗游戏时间的手段，就象在RTS游戏里没有良好的AI就让电脑去造人海一样。

当我精疲力竭地打过一关的时候，我由衷地感到一种解脱。奇怪，我本来应该有喜悦感的……

**4. 缺乏一些创新的成分**

“《使命召唤》绝对不单纯是一个资料片，因为它在前作的基础上做了创新！”

是啊，使命召唤的确有一些创新，但是我觉得这些创新还是太少了。而且这些创新并没有给游戏类型和通关手段带来明显的变化或改进。

我想应该谈谈《星际争霸》。在该游戏的资料片《血巢之战》中，Blizzard增加了几个新的兵种，修改了一些旧有兵种的属性，使得整个游戏的战略战术方式发生了巨大变化，而玩家也必须作出相应调整才能适应这种变化。固然RTS做到这一点十分容易，但是我认为以Pyro的实力，也应该能够达到这一点。

实际上，资料片甚至续集缺乏创新因素，这是游戏界一个很普遍的问题，著名的《Tomb Raider》系列就是最突出的一个证明。有人说，在TOMB系列里，Eidos只是简单增加了新的场景，从而让Lara死得更容易，死得更惨……我也同意这种说法。

希望在CommandosⅡ中能有让我感受到新奇的东西吧。

**5. 不能拉响警报，否则死路一条！**

想想在Commandos里的大多数关卡中，是否拉响警报还仅仅关系到战后的评分，而在《使命召唤》的大多数关卡里，是否拉响警报就变成直接决定是否过关的因素了。

拉响警报只是一个方面，其实我想说的是使命召唤对玩家的要求过于变态了。

不可否认，或许有一些骨灰级玩家会喜欢这个设计（我们身边很少见），我们应该意识到，这种变态的设计（如果说第一作是要求严格，现在就应该叫要求变态了）是很容易吓退一个刚上手的新手的。而且即使是老手，也可能因为数次拉响警报而功亏一篑，最后无奈地退出游戏。当然，解决这个问题的办法就是S/L。但是当玩家卡死在一个地方的时候呢？没办法了吧？只好Quit。而且象前面所说的，S/L太多，必然导致投入感下降……最后大概还是Quit，甚至Uninstall吧？

**6. 关卡之间缺乏必然联系。**

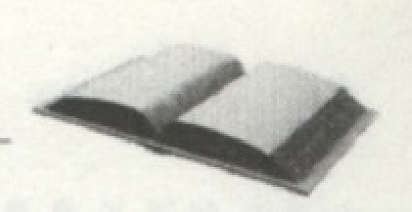
系列剧有没有连续剧好看？这是个人爱好问题。然而我以为在游戏上，还是需要有一个完善的剧情。一则玩家在每一关卡都有前进的动力，二则完善的故事线索也可以为后作，甚至周边作品提供素材。

可是Commandos只是一个系列剧，类似于早先的那个美国电视系列剧《加里森敢死队》，敢死队员们转战南北，道理上没有问题，不过如果写一个短剧情把他们的行动任务联系起来是否会更好呢？再夸张一点，加入分支剧情是否会更吸引人呢？

这只是我的想法罢了。

想了想大概也只能说出这么多了。看上去好象我认为这个游戏一无是处，其实不是这样，或许是前作带给我的惊喜太多的缘故吧，自然对续作就有点吹毛求疵。实际上这个游戏还是有很多不错的因素的，比如手绘的无比真实的画面，流畅自然的操作（对于一个新类型游戏来说这是很重要的啊）还有充满个性的人物等等……

我知道在当前的形势下指摘这个游戏的不是有点儿危险……但是这确实是我的感受，我也相信很多人和我有一样的感受……所以就写下来大家探讨吧。






最近有部大片问世，它的口号是“It's good to be bad! ”。猜猜是什么？对了，就是牛蛙的《地下城守护者Ⅱ》，而且还是中文版的。游戏除了继续保持牛蛙以往那种充满灵感的、另类的创意和黑色幽默的游戏风格外，还增添了许多新内容。比如游戏中给怪物增加了“恐惧因素”的设定，如果你把一只怪物放在一个满是敌人的房间内，那么这个怪物会因为恐惧而立刻逃走。另外被“邪恶之手”抓住的怪物其恐惧度也会大幅度上升，扔到地上后很可能会在一段时间内失去战斗力。因此象一代那样直接用“手”抓起各种怪物扔到前线去作战的办法，在二代中有可能无法取得战斗的胜利。这就要求玩家必须采取更加灵活的战术，使得游戏的可玩性大大加强了。在我们这一期的补丁铺中就有《地下城守护者Ⅱ》的修改器，正苦于无法顺利过关的玩家们可不要错过它哟。另外小铺还准备了《魔法门Ⅶ》的修改器，《横扫千军：王国》的修改器，《三角洲特种部队》的地图编辑器等等好东东。这期的主力补丁站点将为大家介绍一个比较全面的站点——金山卓越。闲话少说，让我们一起进铺看看。

## 《地下城守护者Ⅱ》修改器

**Dungeon Keeper Ⅱ**

《地下城守护者Ⅱ》的游戏过程非常类似《上帝也疯狂》，玩家通过一关关的游戏学习各种建筑、法术及陷阱的使用方法，而到了后几关，游戏难度陡然增加，你不花上几个小时休想过关。所以对于一些不想在这上面“浪费”时间的玩家来说，这个补丁肯定有用。

使用方法：将子目录\dk2内的文件copy至硬盘，运行执行文件OgnDk2Trn.exe。接着开始游戏，在游戏中按Alt+TAB键切换至桌面，这时用鼠标在修改器面板上的Full Mana（满法力）和Unlimited Gold（无限黄金）处点击，看到这两行字的后面出现OK即可。再切回游戏时，你会发现你的法力变成20万，而黄金也多得再也花不完了。

## 《魔法门Ⅶ》修改器

**Might & Magic Ⅶ**

《魔法门Ⅶ》的无敌存档在上一期补丁铺中已经介绍给大家了，这回掌柜的我又弄到了它的一个修改器，用起来非常简单，这对于那些比较习惯于修改的玩家可说是个好消息。

使用方法：将子目录\mm7t内的文件copy到游戏所在目录下，并运行执行文件Mm7-t.exe。然后开始游戏，在游戏中按下F键激活修改器，接着分别按下如下热键以实现相应目的：

F8：无限的奖励点数
F9：无限的HP
F10：无限的SP
F11：最大量的黄金
F12：最大量的食物

## 《机甲战士Ⅲ》修改器

**Mech Warrior Ⅲ**

这个游戏是一款类似于街机的射击模拟游戏，打起来非常火爆。此游戏的体贴之处在于它在自己的OPTION里就有CHEAT相关选项，这样玩家就不需要其它修改器了。咦？您一定奇怪了，既然不需要修改器，那这个东东又有什么用呢？呵呵，其实它是多人游戏的修改器啦。

使用方法：首先将子目录\mechw3中的文件copy到硬盘，在多人游戏中，先运行执行文件Mechw3mt.exe，并把面板上的两个开关都打开，然后在游戏中按下F9、F10就会看到意想不到的效果了！

## 《三角洲特种部队》地图编辑器

**Delta Force**

使用方法：备份dfbase.pff文件；将子目录\dfedit内的文件copy到硬盘，注意必须把其中的items.def文件

和dfbase.pff文件放在同一目录下；运行可执行文件DeltaEditor.exe；选择安装DF的目录，然后选定dfbase.pff，打开它；在左上角的下拉菜单里可以看见所有任务的列表，选择一个任务（建议先选倒数第五个，c08m47.bms，这个图就是雪地那关的DM图，就是ICE FLOES这关），接下来就可以编辑了——1.现在唯一可以改动的是物体的位置；2.左键单击物体名称后面的数字就可以改动该物体X轴、Y轴和Z轴的位置（这里挺不方便的，因为你必须把鼠标指在地图上才能到达该点的大致坐标，然后再去右边的列表里找该点，然后再改）；3.全部改完后就可以点SAVE了，不过这个SAVE钮在1024X768以下的解析度中是看不见的，它在窗口的最右上角。

## 《横扫千军——王国风云》修改器

**Total Annihilation：Kingdom**

这个号称是“修改器”的东东，从完整意义上来说，其实不应该算是一个修改器，因为它在运行之后，还需要输入密码才能完成相应的修改。

使用方法：将子目录\takt内的文件copy到硬盘，运行执行文件Tak-t.exe，然后开始游戏。在游戏中按下F3激活作弊模式，接着按回车键并输入下面这些命令以实现相应的功能（由于篇幅所限，这里只列出最有用的密码，其它密码可从修改器自述文件中获知）

+RADAR　使敌人在小地图上能被发现

+NOWISEE　打开所有地图

+DOUBLESHOT　使武器的威力加倍

## 《魔法门英雄无敌III》四个地图

**Heroes of Might and Magic III**

这四个地图是专门为《英雄无敌III》设计的，其中包括中国、三国等地图。

使用方法：将子目录\h3map的文件copy到游戏地图所在目录下（\Heroes3\Maps），然后在单个场景的游戏中选择相应的地图即可。

## 《极品飞车——孤注一掷》激活游戏密码文档

**Need For Speed IV**

游戏不用我多说，玩家们对它早就很熟了。不过大家有没有发现游戏的难度从二代到三代已经有了巨大的飞跃，而到了这一代则更是厉害，所以掌柜的我决定大改特改。这是它的一个密码激活文档，自从有了它，虽然我开车水平没有提高，但心情可好多了。

使用方法：将子目录\nfshs的所有文件copy到游戏目录下的SaveData目录中（\Need For Speed High Stakes\SaveData），将原来的config.dat文件覆盖，然后在游戏中的任何一个菜单中键入密码即可。由于篇幅所限，这里对密码就不详述了，具体请参考nfshs-cheats.txt文件中的内容。

## 《极品飞车III》到《极品飞车——孤注一掷》赛车转换器

如果你对《极品飞车III》中的爱车还恋恋不舍的话，那就使用这个转换器吧，它可以将三代中的整个Car.viv文件转换到《孤注一掷》中去。使用方法也很简单，直接运行子目录\nfs324中的执行文件CAR3TO4.exe即可。

## 《网络创世纪》巫师工具——上帝之手

**Ultima Online**

《网络创世纪》这款图形MUD虽然在文化方面让我们感觉差异很大，但是这毕竟是一部很棒的经典之作呀，玩家们对它的喜爱程度可见不同一般。这是掌柜的我从网上找到的巫师工具——上帝之手（The Hand of God），只要直接运行子目录\hog内的执行文件hog.exe即可，是否真能成上帝还是请有条件的朋友自行试试吧。

## 《重装机甲II》所有关卡存档

**Heavy Gear II**

使用方法：将子目录\hgear2的所有文件copy到游戏所在的目录，然后开始游戏。在游戏中选择玩家“Devil”即可进入所需的关卡。

## 主力站点

这一期为大家介绍的主力站点是金山卓越的游戏天地，这个站点主要以游戏周边内容为主，以游戏修改、补丁、攻略居多，还包括试玩下载和游戏汉化等栏目。除了掌柜的我最为关心的补丁栏目之外，还推荐大家到“煮酒论道”这个栏目中看一看，这里面经常有一些玩家自己写得很不错的文章。站点地址：

http://www.joyo.com/games/






上海 天骄创作室 雷鸣

## 极品飞车——孤注一掷

### Need for Speed: High Stakes

得到迷你游戏复活节彩蛋的方法：开始游戏后点击credits图标，进入下一层画面后在画面顶部的下拉菜单中将缺省的文字（text）显示改为照片显示（photos），然后不停地用鼠标点击出现的照片直到停下来，便会出现一个名为"点击照片"（Click the photo）的迷你游戏。这是一个考验你反应力的游戏，很有意思，并且还可以保留你的最高纪录。

## 重装机甲II

### Heavy Gear II

游戏中，按下~键后再输入以下字符串以获得相应的密技功能：

set camti：上帝模式

set mission：自动完成任务

## 异形生死斗

### Aliens vs. Predator

隐藏奖励：

以"容易"难度等级开始一个新游戏，按下~键打开控制台，然后输入字符串：RIPLEY_WAS_HERE，以获得该奖励。

通常密技（所有玩家都可以使用）：

observer Toggle：观测者模式开/关

showfps Show：游戏画面帧数

god：上帝模式

light Creates：围绕玩家的光亮

marinebot Creates：marine智能受约束

predobot Creates：掠食者智能受约束

alienbot Creates：异形智能受约束

giveallweapons：所有武器弹药

marine密技：

freakoftheuniverse：上帝模式

掠食者密技：

gimme_charge：补充掠食者能量

skullcollector：上帝模式

异形密技：

winneroftheonegreatbattleoftheuniverse：成为最终形态的异形

## 战国美少女II：春风之章

游戏中，在战斗时输入kuukirusaiko，再按下alt键，就会有许多选项出现，还可以跳关。

在选择衣服时同时按下方向键的"上"和"下"，这时候旁边的服装会显示出学生服，然后关闭装备视窗，确定图案还是学生服，这时候日奈就会穿着学生服了。

一开始就去甲贺之里找鬼六谈话，他会给你一个元气之素，以后再去会得卷轴（天心离开队伍后）。

## 风色幻想

首先打开角色的环形指令视窗，不要做任何动作，静待30到60秒，然后你将看到环形视窗向右旋转，不要做任何动作再静待30到60秒，然后你将看到环形视窗向左旋转。向左旋转后，输入fy两字，然后会听到一个声音，密技模式打开。再按以下键可获得相应的密技功能：

F3：可以看见隐藏宝物

F4：可以直接得到全部的徽章

F5：我方的角色全灭

F6：敌方的角色全灭

F7：鼠标所指的角色HP、MP、POW全部补满

F9：鼠标指到的角色立刻死亡

注意以上密技可能会使游戏死机

去过喵喵城之后过了商船，在织焰山后会出现游戏中的隐藏城市FY镇，里面有卖最强的道具、武器及盔甲。魔兽合成屋里每一只怪兽都有卖，但买来的等级只有三级。

E-MAIL:tianjiao@163.net




**今儿一上班，老编递给我一把钥匙，“你去开聊天室的门。” “No problem。” 掌管聊天室已是我一年的心愿了，此次自然是当仁不让。走在路上只见人影绰绰危机四伏，心想可莫要壮志未酬……（有那么严重？）**

长春　志刚：

古墓丽影系列虽然已出了三代，但从根本上并没有质的飞跃，劳拉充其量是个女阿诺“终结者”，在PC游戏缺少红袖添香的状态下才一枝独秀，其实，我最想玩的是劳拉如何在坠机后从一个贵族小姐成为小阿诺的，否则劳拉永远是个厚嘴唇从事着不光彩的文物劫掠的女阿诺，无法超越她的原形英雄印第安那·琼斯。

**不错，玩游戏我们也应从中获得一些什么，像劳拉精神，摒弃那些除了感观刺激没有任何内涵的game。**

北京　段晓：

《仙剑》老牌劲旅宝刀不老，如果可能的话，《仙剑Ⅱ》真应让金庸先生去续写，几年的战绩不能不说是一个奇迹。痴情的少男少女痴情于《仙剑》，而另类的RPG也在不断地感化着我，再加上FIFA的激情，足球经理的“沉默中爆发”，大富翁的傻乐，构筑了我这么一个半傻半精的BOY。Game榜给我推荐了人生中主要的东西：事业——伟大的Football、爱情——美无缺的金庸式的梦的种子。

**老兄，不要走火入魔，现实与梦想差得很多，送给你一句陈哲的诗“当大地向一切倾斜，而太阳并没有走过”。**

山东　高维：

《星际争霸》这个游戏设计得很好，但同其它即时战略游戏一样有弱点，不耐玩，当你把所有任务打完，并在网上把电脑推得只剩老农时，心里不免会产生一丝慨叹：真无聊！总是建设、生产、战斗的单调老套，一点新意没有。

**朋友，即时战略游戏最令人激动的是与人联机对战，当你被别人（比如我）推得只剩老农时，哈哈…哈哈哈…哈哈哈哈……**

？？　郭奕：

昨日忽得一梦，有一游戏，名曰《封神榜》，其画面效果与《英雄无敌Ⅲ》不相上下，且好玩程度有过之而无不及，心中大喜，欲看哪家公司出品时，蓦然梦醒。

**真做梦啊，佩服！不过中国游戏业的未来全靠你们这些年轻FANS了。据全国普查，当今游戏业巨缺优秀游戏策划人才。**

山东　任千秋：

《鹊桥仙》

逍遥仙剑，快乐富翁，星际争霸榜主。只见旧人摇战旗，哪有新士擂急鼓？

众人聒噪，小编鼓舌，聊天评榜不住。四方暴力应绝迹，切勿学山姆大叔。

**此位同学对鲲遭到的人身攻击深表慰问，且倡导杜绝暴行，本小编在此替鲲谢过（喂，鲲怎么水果全拿走了，只留给我一个空篮）。是的，游戏也应有尺度，不是有几个游戏已被多个国家禁销了吗。**

吉林　小燕子：

近日玩《心跳回忆》，结果一发不可收拾，看着一位位beautiful girls的表白，看着一天天Forever with you在TOPTEN上的爬升，我真是欣喜，即兴作对联一副，慰劳大众软件小编们。

上联曰：繁星点点，烁烁闪闪，心跳的情感，恰如春水东逝远

下联云：情意绵绵，痴痴恋恋，回忆之思念，正似山泉涌不完

横批：K·P·闪电　魅力无限（注：K为KONAMI P为POPSOFT）

**首先感谢小燕子对小编们的过誉，我们会再接再厉更好地为大家服务，不过横批怎么象广告词，下次征集广告词一定找你。**

上海　方征宇：

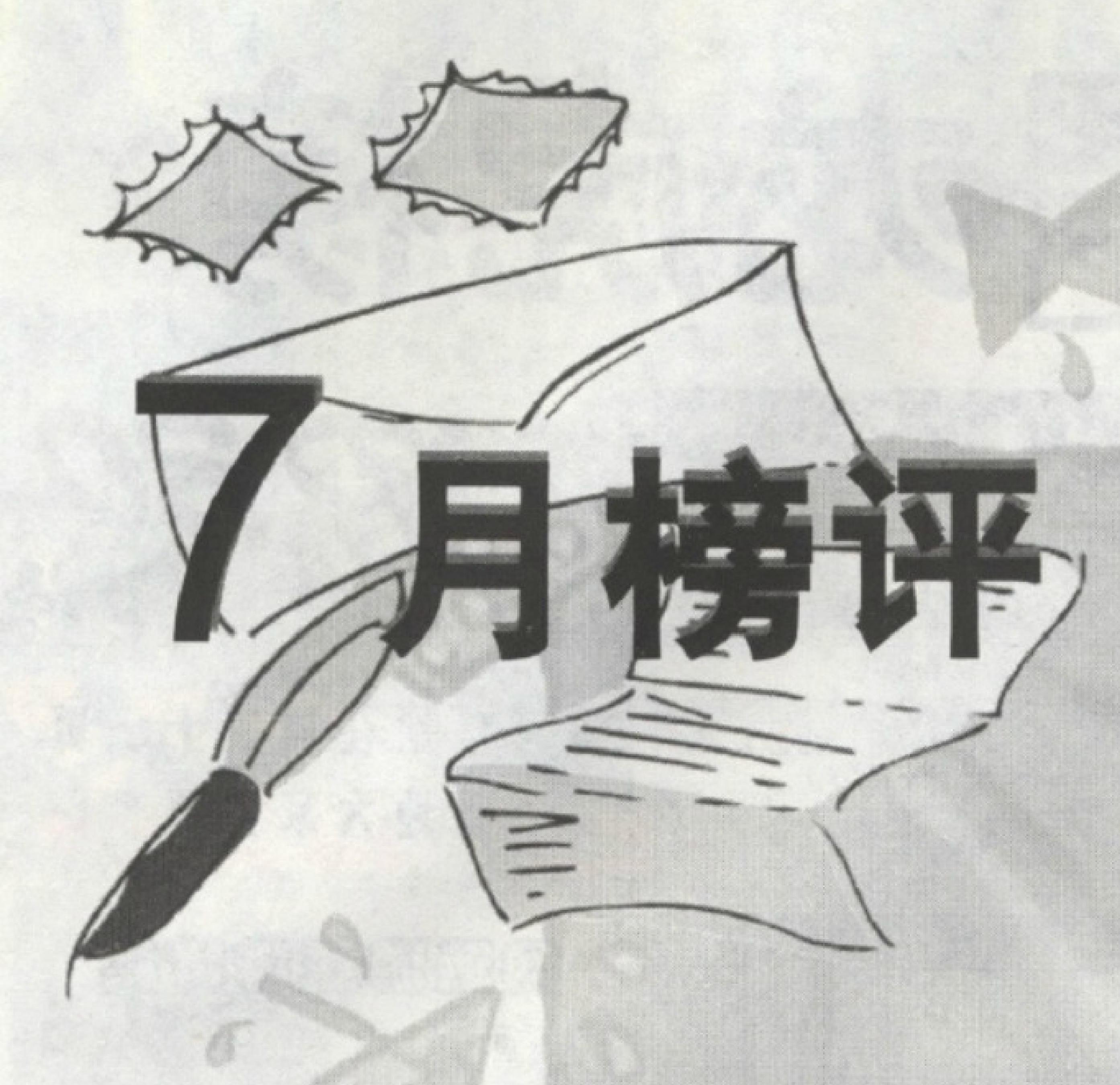
电脑游戏本是工作学习之余用来消遣放松的，现在许多软件公司却漠视了这一点，疯狂地制作出大量的类似即时战略、赛车、射击、动作等使人脑神经高度紧张的游戏。苦战几小时后，其疲劳程度绝不亚于相同时间考试过后的劳累。显然这与电脑游戏的本意是背道而驰的，难道电脑游戏就该培养出一批整天无所事事玩游戏的人吗？当初如果我把那些高度紧张的时间花在学习上，我早能够……

**苦海无边，回头是岸。显然你未处理好学与玩的关系，学点计算机知识吧，你看我学与玩相比，学给我带来更多乐趣。**

？？　读者：

星期一早晨，我起来一看《恺撒》表，已是七点了，于是我开着《极品飞车》在《毁灭公爵》的保护下，在《生死之间》的路上以《雷神之锤》的速度行驶着，这时一只小小的《百战天虫》向我扔了一枚《终极战区》导弹，把我炸得只有《半条命》，不要紧，《江南才子唐伯虎》给我治好了《天旋地转》之伤，《精英飞行99》给我打了只《食肉动物》当午餐……最后在《银翼杀手》的追击下，我来到了令人《心跳回忆》的《大富翁》学校。

玩过这么多游戏，不想对游戏排行榜说些什么吗？记住下次将榜评一并寄来，OK？



# 7月榜评

最想忘却的是最深的记忆，是的，我很想将自已曾经的辉煌封存为过眼云烟，以便在层出不穷的game中进一步探索游戏的真谛，（看倌，您先看一下我的笔名，再往下读，否则您有误人歧途的危险。）然，在不经意的回首中我依然无法释怀昔日的一份眷恋，就象仙剑迷们一样，即使事隔三秋也会为他们钟爱的游戏投上满怀激情的一票。据报有人试图建一个经典游戏榜，只是为了将《仙剑奇侠传》从TOP TEN中光荣退出，还堂而皇之地高喊是为了给新生游戏让路，我认为大可不必，这些人早就应该注意到，《足球99》不是顺利接替其兄《足球98》的爵位了吗，《极品飞车III》也在积极做着禅让的准备，连C&C也在C&C II与《星际争霸》的紧逼中淡出历史舞台。从中我们不难看出，也理应觉察到同类游戏中只要有新的大作出台，一定会令TOP TEN有所变化，这需要我们人为的干预吗？我想是没有水到渠成而已。大家都不乐意将《仙剑奇侠传》请下排行榜而让风云在TOP TEN中充门面吧！另外问一句，又有几个游戏能经受得住时间的考验呢？

本期各游戏投票数都有所提高，主要是网上投票的人数大大增加了，这也从一个侧面体现了我国Internet的发展状况。从面前的网选排行榜与读者来信统计的选票排行榜中，我看出了一些门道，在此向读者汇报一二，网上选票中《盟军敢死队——使命召唤》与《盟军敢死队》相差不到300票，而读者来信统计出的选票却相差700之多；再有网上选票中《极品飞车——孤注一掷》已有400，而读者来信中的得票数却可忽略不计，更有甚者，《帝国时代II——帝王世纪》网上选票已超过《大富翁IV》却由于邮寄选票支持不多而位居11，不能进入TOP TEN而令人大大的……这是否意味着能上网的人，客观条件好接触新游戏较快，再进一步意味着将来TOP TEN的选票统计应加人加权这一项，而不是简单的加法呢？

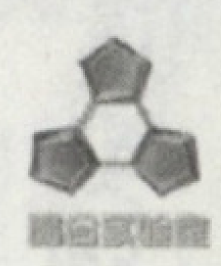
《心跳回忆》借上期榜主隼的吉言荣登榜首，不愧为恋爱养成类游戏的始祖，爬得真快！虽然离最初发行的日子很久了，可大家的兴头丝毫未减，每天的来信提及《心跳回忆》的占40%强！看来真的让它变成回忆还很难呢，也许是长期的空缺和压抑造成的吧。不过，我感觉《心跳回忆》最大的功劳是把很多“局外”的女孩儿带到PC GAME的天地中。

《星际争霸》排名第二亦足可告慰我不忿的心情了，因为在我内心深处仍然认为只有即时战略中与他人联机对战，运筹帷幄决胜千里，让真正的人在你面前俯首称臣，才是挑战你智商极限的良机。另外，《星际争霸》在电脑咖啡屋中的普及率已远远超过任何即时战略类游戏，可见其受欢迎的程度，当然其资料片的推出也起到了推波助澜的作用。

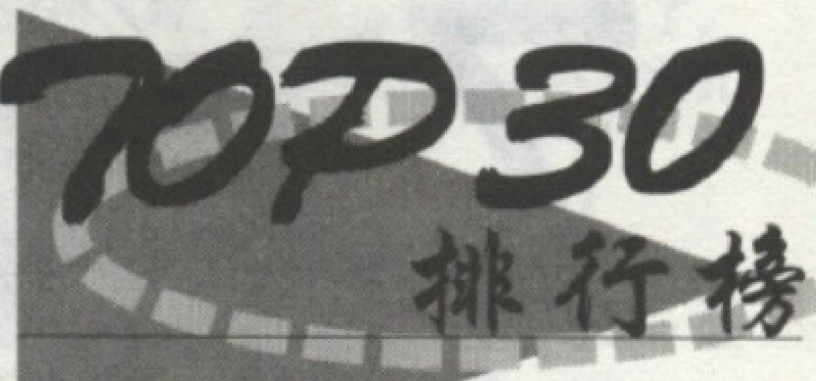
我实在为《魔法门之英雄无敌III》叫屈，因为它在网选榜上可是名列第1呀，却因为邮寄选票的拖累而列在TOP TEN第3名，是不是网人的心由于Internet更易于受到魔法的召唤，而更多地到过神奇大陆。

好了，由于向读者分析统计选票过长，往下只好长话短说了。TOP TEN中最大的特点是《盟军敢死队》与其资料片一起占据了TOP TEN中的2个位置（有点浪费吧？），《帝国时代II》正式版未出，其测试版即显示出大家风范，下期进人前10名不在话下，其余的各个游戏限于篇幅我不再赘述，玩家心里都有杆秤，现在《地下城守护者II》和《横扫千军之王国风云》也有选票投至，让我们一同观注它们对TOP TEN的冲击吧！

晶合实验室 Redalert



# GAME龙虎榜




本期选票在插二十一页
欢迎大家投票

| 名称 | 票数 | 本月名次 | 上月名次 | 上榜月次 | 最高名次 | 制作 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 心跳回忆——永远属于你 | 2849 | 1 | 4 | 4 | 1 | 科乐美 |
| 星际争霸 | 2732 | 2 | 2 | 14 | 1 | BLIZZARD |
| 魔法门之英雄无敌III | 2712 | 3 | 7 | 3 | 3 | NWC |
| 仙剑奇侠传 | 2405 | 4 | 3 | 46 | 1 | 大宇 |
| 盟军敢死队 | 2385 | 5 | 1 | 11 | 1 | PYRO |
| 足球99 | 2305 | 6 | 6 | 6 | 5 | EA SPORTS |
| 大富翁IV | 1796 | 7 | 5 | 9 | 1 | 大宇 |
| 极品飞车III | 1615 | 8 | 9 | 8 | 6 | 电子艺界 |
| 盟军敢死队——使命召唤 | 1407 | 9 | 13 | 3 | 9 | PYRO |
| 暗黑破坏神 | 1378 | 10 | 8 | 26 | 1 | BLIZZARD |
| 帝国时代II | 1323 | 11 | 14 | 2 | 11 | MICROSOFT |
| 生化危机II | 1284 | 12 | 10 | 2 | 10 | CAPCOM |
| 模拟城市3000 | 1010 | 13 | 16 | 2 | 13 | MAXIS |
| 最终幻想VII | 790 | 14 | 17 | 8 | 14 | 史克威尔 |
| 魔法门VI | 711 | 15 | 11 | 10 | 9 | NWC |
| 古墓丽影III | 646 | 16 | 12 | 6 | 9 | EIDOS |
| 上帝也疯狂III | 537 | 17 | 19 | 5 | 14 | 牛蛙 |
| 大航海时代II | 523 | 18 | 20 | 47 | 2 | 光荣 |
| 魔法门VII | 464 | 19 | 26 | 2 | 19 | NWC |
| 风云 | 445 | 20 | 15 | 9 | 4 | 智冠 |
| 三国群英传II | 395 | 21 | 18 | 2 | 18 | 奥汀科技 |
| 极品飞车——孤注一掷 | 387 | 22 | NEW | 1 | 22 | 电子艺界 |
| 三国志曹操传 | 374 | 23 | 22 | 2 | 22 | 光荣 |
| 星球大战前传I——幻影威胁 | 345 | 24 | NEW | 1 | 24 | LucasArts |
| 金庸群侠传 | 342 | 25 | 24 | 32 | 3 | 智冠 |
| 幻世录 | 286 | 26 | 23 | 6 | 18 | 奥汀科技 |
| 命令与征服 | 267 | 27 | 27 | 40 | 1 | WESTWOOD |
| 恋爱物语——魔法学园 | 261 | 28 | NEW | 1 | 28 | FUJITSU |
| 博德之门 | 259 | 29 | 30 | 2 | 29 | BIOWARE |
| 三国志VI | 248 | 30 | 28 | 10 | 19 | 光荣 |

## 网选游戏排行榜

1. 魔法门之英雄无敌III [2236票]
2. 心跳回忆——永远属于你 [2062票]
3. 星际争霸 [2014票]
4. 足球99 [1752票]
5. 仙剑奇侠传 [1656票]
6. 盟军敢死队 [1595票]
7. 盟军敢死队资料片 [1303票]
8. 帝国时代II [1249票]
9. 极品飞车III [1241票]
10. 大富翁IV [1113票]




| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 陕西 | 张锐 | 北京 | 陈佳媛 | 新疆 | 赵永江 |
| 重庆 | 汪霞 | 北京 | 王英杰 | 福建 | 林锦云 |
| 浙江 | 陈芳 | 上海 | 骆志翔 | | |
| 江苏 | 孙欣 | 广东 | 周荣锋 | | |

以上读者将获得由
**奥美电子（武汉）有限公司**
提供的
**游戏《半条命》一套**

AUTOSOFT




# 大结局

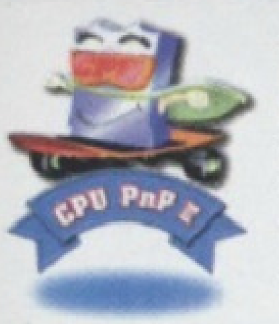
微星第四代BX主板

MS-6199已现身江湖

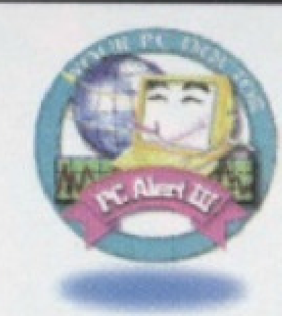
将BX主板之精髓发挥至颠峰

也给BX主板之发展

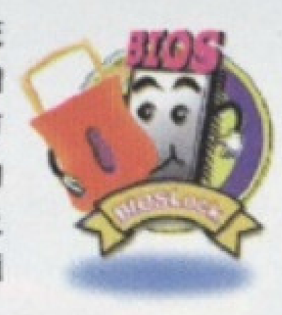
划上圆满的句号




微星第三代CPU即插即用技术，提供用户更多更强大的CPU参数设定，使系统运行在最佳状态下。




微星第三代系统监控软件，新增Windows中调节系统外频的BusRacing功能及2000年问题测试程序。




独家研发的BIOS Lock技术，可在BIOS中设定锁住BIOS，不准写入，让CIH无法破坏BIOS。(仅限于MS-6199)




在板上提供了四个发光二极管用以表明目前系统的状况，并以检测错误原因。



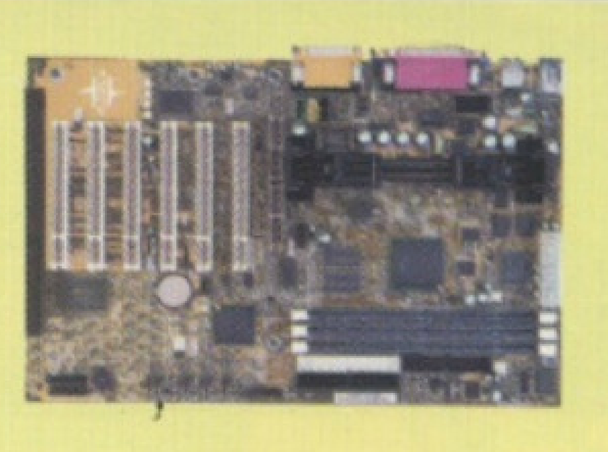
将4 MB的BIOS分为两部份，当第一部分被破坏时，由第二部分自动接管工作。(仅限于MS-6182)



## MS-6199

### Intel 440BX Slot1 ATX 主板

- 支持Intel®Pentium®III/Pentium®II/Celeron™系列处理器
- 超强免跳线微调技术，提供26档外频(66~155MHz)，11档倍频(3.0~8.0)
- 自动侦测CPU核心电压，并加上10%的调整空间
- CPU外部电压可调(3.3/3.4/3.5/3.6v)，更好解决内存兼容性问题
- 独有温度侦测TOP TECH II技术
- 独家D-LED技术通过板上的四个发光二极管提供共16种状态助你诊断系统硬件故障
- BIOS LOCK技术，可通过BIOS设定严禁写入BIOS，使CIH病毒无法破坏BIOS
- 支持STR(Suspend To RAM)功能，可由休眠状态瞬间恢复至原工作状态
- 支持键盘开机及Modem/局域网唤醒功能
- 附赠微星PC Alert III系统监控软件(新增Windows中调整外频的BUSRacing功能及2000年问题完整测试程序)
- 附赠Trend PC-Cillin98防病毒软件，严防CIH入侵
- 内建创新PCI64位声音芯片(可选)
- 1xAGP+2xISA+5xPCI,3xDIMM
- 通过2000年问题严格测试



## MS-6182

### Intel 810 ATX Slot1 主板

- 支持Intel®Pentium®III/Pentium®II/Celeron™系列处理器
- 支持最新UDMA66硬盘传输规范
- 810芯片组内建3D加速显示功能(i752)
- Creative PCI 64PCI声音芯片(可选)
- 支持DVMT工作模式将系统内存作为显存使用
- 免跳线微调技术，提供24档外频(66~155MHz)，11档倍频(3.0~8.0)
- 自动侦测CPU核心电压，并加上20%的调整空间
- CPU外部电压可调，更好解决内存兼容性问题
- 独家D-LED技术通过板上的四个发光二极管提供共16种状态助你诊断系统硬件故障
- SafeBIOS技术自动恢复受损的BIOS，不再惧怕CIH
- 附赠微星PC Alert III系统监控软件(新增Windows中调整外频的BUSRacing功能及2000年问题完整测试程序)
- 可支持Soft Modem功能(需加AMR卡)/提供PTI槽，可接液晶显示器
- 附赠Trend PC-Cillin98防病毒软件，严防CIH入侵
- 6PCI，3DIMM
- 板上内建4 MB显示缓存，1 ISA(此两项可选)

**微星科技股份有限公司**

技术服务热线：
上海 TEL:021-62485099
北京 TEL:010-88096154
深圳 TEL:0755-3779519
成都 TEL:028-5568853

品质卓著　屡获殊荣

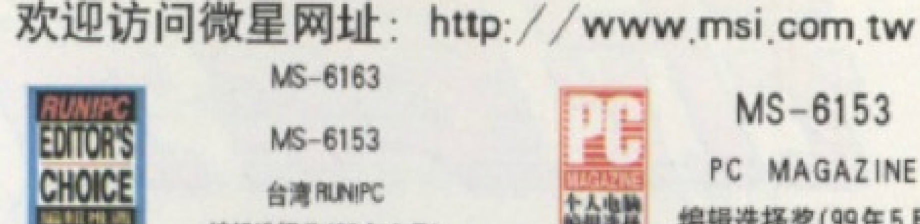
欢迎访问微星网址：http://www.msi.com.tw



MS-6153
德国PC Professional
编辑选择奖(99年3月)



MS-6163
98-99年度电脑报主板类
编辑选择奖(99年2月22日)




MS-6163
MS-6153
台湾RUNIPC
编辑选择奖(99年2月)

MS-6153
PC MAGAZINE
编辑选择奖(99年5月)

# 大众软件服务快车

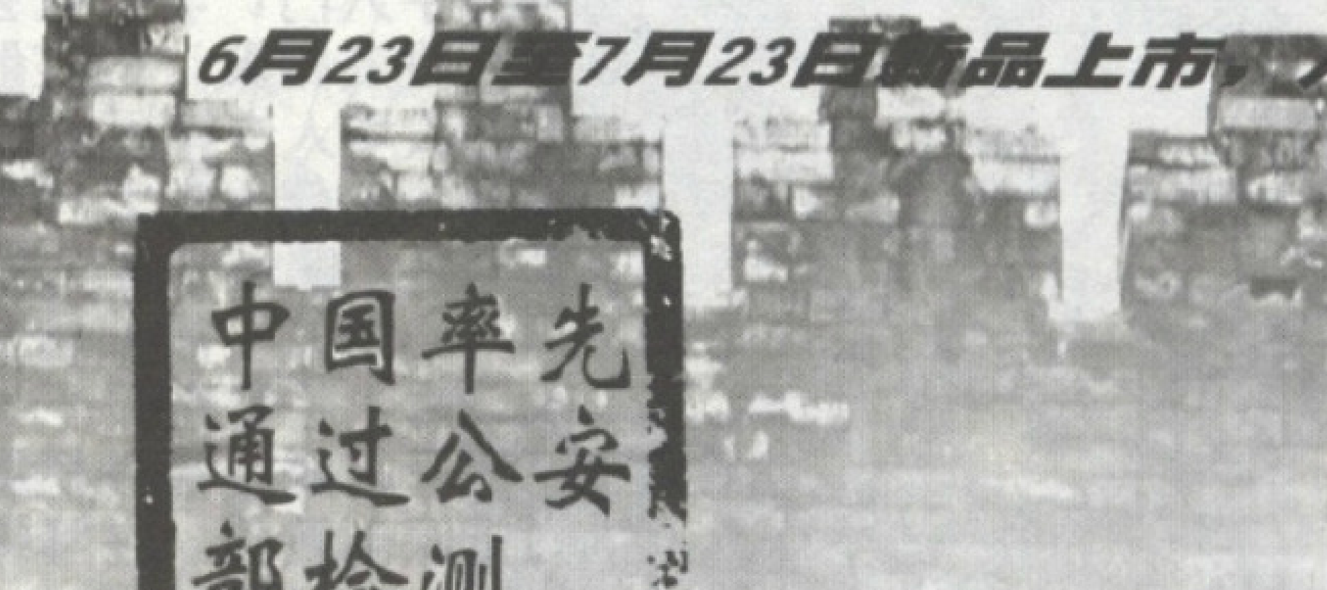


# 本期广告索引

# 瑞星杀毒软件

RISING Antivirus Software
99世紀版

**6月23日至7月23日新品上市，八折优惠**




## 病毒实时监控：




## 百万巨奖酬宾

**酬宾活动实施细则**

奖品总值，100万元人民币
奖品设置及选择：
一等奖，20名 奖品价值人民币5000元
A. 诺基亚8810手机
B. 创维34英寸数码彩电
C. SONY高级音响组合
二等奖，50名 奖品价值人民币3000元
A. 摩托罗拉掌中宝手机
B. MP3播放器
C. 日本佳能高级照相机
三等奖，300名 奖品价值人民币1500元
A. EPSON彩色喷墨打印机
B. SONY CD随身听
四等奖，1000名 奖品价值人民币300元
PHILIPS小家电

**参 加 办 法**

"瑞星杀毒软件99世纪版"包装内附有抽奖卡， 参加抽奖者须用钢笔认真填写抽奖卡的各项内容，要求字迹工整、清楚，于1999年7月31日前（以当地邮局的邮戳为准）将抽奖卡抽奖部分寄给北京市海淀区中关村邮局062信箱 邮编：100080，留下抽奖卡存根部分以备兑奖。

中奖用户所需交纳的个人所得税，已由瑞星公司先行向北京市税务部门按20%代扣代缴。

本次活动由北京市公证处公证。

最终解释：本次活动的最终解释权属北京瑞星电脑科技开发有限责任公司（详尽情况请向瑞星各地经销商垂询）。

注：瑞星公司以及各地经销商等有关工作人员一律不准参加本次活动。



## 新品三大特点

- 实时监控病毒防火墙功能自动监控来自软盘、本地硬盘、光盘、网络邻居、因特网和所在局域网服务器的被读取、拷贝、移动、压缩、解压、从因特网下载保存、从E-mail信箱接收保存的文件，时刻保护您的电脑安全。
- 可检测出ZIP、ARJ等多种压缩和自解压格式文件中的病毒。
- 彻底查杀各类CIH病毒，拥有安全修复被CIH病毒破坏的硬盘数据的功能，恢复D、E等扩展逻辑盘数据的成功率在95%以上，修复16为分区的C盘数据成功率可达70%以上，修复32为分区的C盘数据成功率可达98%以上。




99世纪版
零售价 260元




99标准版
零售价 180元






各地连邦、赛乐氏软件专卖店同时发售

RISING® 北京瑞星电脑科技开发有限责任公司 地址：北京市海淀路74号·招宾饭店338-341室 邮编：100080 电话：(010)62567073 62641500 传真：(010)62564934 BBS:(010)62641700 网址：http://www.rising.com.cn E-mail: rs@rising.com.cn

# 提意见 得大奖

## 请对《永久汉化2000》说上两句

永久汉化2000终于与您见面了，我们衷心的希望得到您对永久汉化2000的看法，请将您的看法说给我们听。凡在 9月20 日之前(以邮戳日期为准)将《永久汉化2000》产品“用户调查表”中所列问题填写完整后寄到晶合洪涛软件开发公司的用户，或将您利用永久汉化2000制作的汉化器(别忘记在汉化器的信息栏中填上您的大名和有关信息，也许您因此会成为知名人士)及“用户调查表”一同寄来的用户都有机会参加此次抽奖活动。

**奖项设置如下:**

一等奖一名:价值2000元的MP3随身听一台及配套正版MP3光盘一套;

二等奖十名:价值300元的晶合(大众)软件精选游戏全集一套;

三等奖一百名:价值100元的晶合(大众)软件光盘一套;

参与奖五百名:赠送永久汉化2000的下一个版本的免费使用卡一张，当新版本推出时可凭该卡免费领取。

**《永久汉化2000》** 

**零售价：38元**

大众软件暑期特刊




晶合软件销售连锁组织、连邦软件、赛乐氏、正普、兴四方、百年树人、育碟苑、万众合力、京里仁、鸿达以太、大恒、北纬机电、金山顶尖、中青旅创先、圣比尔等全国各大软件专卖店及书亭有售。大众软件邮购中心办理邮购。诚征各地代理。

邮购地址：北京和平门邮局3056信箱　邮编：100051
E-mail：jhyf@popsoft.com.cn
HH2000@hotsoft.com.cn
http://www.hotsoft.com.cn
邮购查询电话：010-67024050
软件咨询电话：010-65266244 转 61
产品服务电话：010-67055460
销售部电话：010-82621604/05
OEM部电话：010-65232585 转 63/64

**热卖中!**

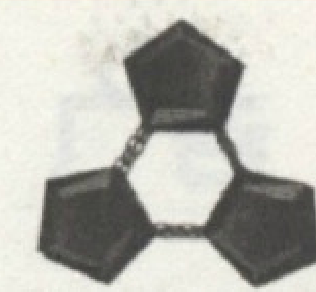
**尚洋—晶合联合推出与众不同的光盘订单，详情请到以下专卖店咨询。**

## 晶合软件销售连锁组织联系电话

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ●晶合北京总店 | 65266244转61 | | ●晶合西安恒信 | 2246679 | 崔志刚 | ●晶合长春安航 | 5656612 | 孙安航 | ●晶合厦门新鸿杰 | 2210179 | 王作斌 |
| ●晶合北京一分店 | 62630299 | | ●晶合锦州北方 | 3131788 | 王　芳 | ●晶合武汉精恒 | 87654137 | 林　谦 | (第三综合经营部) | | |
| ●晶合北京长椿街分店 | 66018119 | | ●晶合太原和生 | 7234490 | 师文侠 | ●晶合宁波今日 | 7248229 | 杨兴科 | ●晶合曲靖网虫俱乐部 | 3137821 | 吕　松 |
| ●晶合北京万寿路分店 | 68159093 | | ●晶合长沙科海 | 2235356 | 尹　浙 | ●晶合安阳天天电脑 | 5935740 | 马永翔 | ●晶合荆州分部 | 8113452 | |
| ●晶合北京和平里分店 | 84210214 | | ●晶合遵义天地 | 8633815 | 陈亚君 | ●晶合周口海天 | 8265701 | 任　蕾 | ●晶合济南洪恩科技 | 6980984 | 吕廷兵 |
| ●晶合北京大兴分店 | 69202500 | | ●晶合贵阳兄弟 | 5894210 | 林　光 | ●晶合齐齐哈尔光大 | 2404644 | 马殿光 | ●晶合西藏分部 | 6813383 | 彭期军 |
| ●晶合北京垂杨柳分店 | 67786334 | | ●晶合石家庄浪潮 | 8613051 | 魏长明 | ●晶合大同中利雅 | 2044320 | 李　军 | ●晶合濮阳大正电脑 | 4888669 | 姬好强 |
| ●晶合海口宏胜 | 6717056 | 张少菊 | ●晶合石家庄自然 | 5086096 | 万　雷 | ●晶合南宁奥讯 | 2621521 | 孙兰芳 | ●晶合特约经销商 | 4308786 | 海　峰 |
| ●晶合兰州龙安 | 8811591 | 郭　蔚 | ●晶合新疆华顺 | 2849854 | 韩　浩 | ●晶合萍乡未来电脑 | 6811951 | 刘　刚 | 呼和浩特世纪软件开发部 | | |
| ●晶合苏州沧浪 | 7246529 | 成坚一 | ●晶合柳州分部 | 2835821 | 郑　震 | ●晶合大连维尔 | 3635721 | 隋　凯 | | | |
| ●晶合上海钜隆 | 62104588 | 卢永伟 | ●晶合保定丽景 | 3035112 | 常丽景 | ●晶合开封大众电脑 | 5958268 | 徐　斌 | | | |
| ●晶合杭州南北 | 8073048 | 刘德庞 | ●晶合南京新高 | 3371783 | 侯　燕 | ●晶合天津展望 | 27830166 | 王　景 | | | |
| ●晶合昆明棒子 | 5176880 | 王全文 | ●晶合哈尔滨金北方 | 6415498 | 高大海 | ●晶合厦门南瓜 | 2096439 | 张峥峻 | | | |




加盟电话:010-62522939、82621604
82621605、82610936
E-mail:jhls1@popsoft.com.cn



# 晶合软件广场

## 大众软件 邮购中心

**入网方法：** 您只需通过邮局汇款网员管理费10元（一年），便可成为大众软件邮购中心服务网网员。您也可在邮购产品的同时交纳网员管理费10元并在汇款单附言中注明即可。

**网员凭卡在邮购中心邮购产品将享受到如下优惠：**

1、邮购中心备有近5000款软件可供您邮购，并享受8折优惠（不包括特价产品、打包产品及期刊）;网员在购买8折产品的同时，可6折购买我们提供的特惠产品（特惠产品将不定期的刊登在杂志上）。
2、收到产品后一周内（以邮戳为准）若有任何质量问题均可调换，解除您的后顾之忧；
3、每月一期《晶合软件广场》，上面刊登最新软件信息及详细产品目录。
4、每年12月我们将在“晶合（大众）服务卡”的拥有者中抽取幸运消费者；
5、不定期的向网员发放产品海报及厂家纪念品；
6、网员将有机会被邀请参加厂家举办的各项活动。

**暑期大众软件邮购中心为网员备有“网员特惠产品”及“暑期消夏软件”，并且为暑期加入大众软件邮购中心服务网的网员备有“网员见面礼”（注：“网员见面礼”每位新加入的网员每款软件仅限购一套。）价格优惠，还可参加抽奖活动。**

| 网员特惠产品 | 零售价／网员价 |
|---|---|
| 生死之间Ⅱ | 98/38 |
| 大富翁4 | 128/90 |
| MP3音乐无限 | 49/35 |
| PC SHOWIN站 | 68/50 |
| **网员见面礼** | **零售价／网员价** |
| 瑞星99世纪版 | 260/156 |
| KV300+（新版） | 260/156 |
| KILL98 | 380/228 |
| 企鹅套装4（10CD） | 396/240 |
| 东方快车2000-黄金版 | 260/156 |
| 超级保镖 | 118/71 |
| 电脑学校2000（4CD） | 129/77 |
| 开天辟地Ⅱ（4CD） | 125/75 |
| 龙文听霸Ⅱ（4CD） | 128/77 |
| Internet宝典2000 | 97/58 |
| **暑期消夏软件** | **零售价／网员价** |
| 梦幻西餐厅2 | 38/38 |
| 恋爱物语 2CD | 38/38 |
| 心跳回忆 2CD | 38/38 |
| 永久汉化2000 | 38/38 |
| 音乐殿堂 | 38/38 |
| 盟军敢死队-深入敌后 | 148/126 |
| 盟军敢死队-使命召唤 | 50/40 |
| 魔法师传奇 | 50/40 |
| 足球万岁 | 50/40 |
| 战地2100 | 148/126 |
| 神偷 | 148/126 |
| 半人马座 | 159/135 |
| 异尘余生2 | 148/126 |
| 奥美黄金组合 | 188/155 |
| 水浒传之梁山好汉 | 69/55 |

| | |
|---|---|
| 水浒传之天命之誓 | 128/102 |
| 新世纪福音战士(4CD) | 129/100 |
| 千典游戏龙之樱花飞舞 | 38/32 |
| 新仙剑三合一 | 138/110 |
| 魔法门英雄无敌III(中文) | 148/125 |
| 银翼杀手（超白金中文版） | 168/135 |
| 极品飞车-孤注一掷 | 159/135 |
| 地球2140 | 30/30 |
| 梦幻四驱车 | 99/80 |
| 岳飞传 | 49/39 |
| 玩具兵大战II | 98/85 |
| 生化危机II2CD | 138/117 |
| 黑暗王座III5CD | 198/158 |
| 半条命 | 148/118 |
| 三国志英杰传 | 108/92 |
| 起义II-再造帝国 | 138/117 |
| 决战朝鲜 | 78/70 |
| 摩托世界锦标赛 | 149/134 |
| 恶梦鬼魅 | 118/106 |
| 真命天子 | 48/43 |
| 模拟城市3000 | 159/135 |
| 象棋路边摊 | 78/70 |
| 钓鱼高手 | 68/60 |
| 伊甸风暴 | 88/75 |
| 雷峰塔2CD | 69/55 |
| 游戏龙卷风 | 99/85 |
| 游戏攻略至尊 | 22/20 |
| 英语世纪行II | 398/360 |
| 开天辟地背单词 | 68/54 |
| 英语碟中碟II | 188/160 |
| 耳目一新读英语 | 48/40 |
| 随心所欲说英语 | 148/126 |

| | |
|---|---|
| 听力超人 | 125/106 |
| 许国璋英语 | 68/54 |
| 初中英语听力大全 | 99/80 |
| 英文世界名著100部 | 68/54 |
| 欧美英语经典歌曲集 | 38/32 |
| 翰林汇课堂伴侣初中版 | 99/80 |
| 翰林汇课堂伴侣高中版 | 99/80 |
| 中学生学古文 | 58/46 |
| 琴棋书画9CD | 99/85 |
| WPS2000多媒体教程 | 58/46 |
| 一步一学WPS2000 | 48/38 |
| 一网打尽-网上做生意 | 48/40 |
| 一网打尽-网上秘笈 | 48/40 |
| Internet世纪经典 | 199.99/170 |
| 东方网神 | 160/128 |
| 即学即会Office97 | 98/78 |
| 即学即会Word97 | 98/78 |
| 即学即会Excel97 | 98/78 |
| 即学即会Access | 98/78 |
| 即学即会PowerPoint | 98/78 |
| 即学即会FrontPage98 | 98/78 |
| 即学即会Outlook98 | 98/78 |
| 即学即会Windows98 | 98/78 |
| 即学即会Internet | 98/78 |
| 平面美术设计金典 | 99/80 |
| 三维动画设计金典 | 99/80 |
| 金山画王 | 98/78 |
| 金山游侠II | 78/70 |
| 东方不败 | 80/64 |
| 东方卫士 | 260/208 |
| 工具碟中碟7CD | 298/240 |
| 游戏修改大师 | 98/78 |

| | |
|---|---|
| 整人专家2000 | 88/70 |
| 汽车俱乐部 | 68/54 |
| 读者98电子版 | 38/32 |
| 读者98典藏版 | 99/80 |
| Pc DIY2000 | 68/55 |
| 软件冲浪(系统管理与维护) | 48/38 |
| 软件冲浪（娱乐与应用） | 48/38 |
| 硬件经纬 | 48/38 |
| 牛津剑桥发明百科 | 97/77 |
| 牛津剑桥动物百科 | 97/77 |
| 牛津剑桥植物百科 | 97/77 |
| 牛津剑桥0-3岁育儿大礼包 | 178/142 |
| 超级信封打印程序 | 160/128 |
| 情景日语 | 58/48 |
| 文书先生 | 98/80 |
| 居家理财小财神 | 98/80 |
| 打天下-门店管理版 | 3800/3600 |
| 金山WPS2000专业版 | 980/780 |
| 办公商务2000 | 365/310 |
| 速达2000+ | 790/680 |
| 旅行社2000标准版 | 6600/6000 |
| 万智牌(博图)起始牌60张 | 96元 |
| 博图补充包随机10张 | 22元 |
| 万智牌第五版起始牌60张 | 99元 |
| 第五版补充包随机15张 | 29元 |
| 万智牌克撒传比赛用牌75张 | 99元 |
| 克撒传补充包随机15张 | 29元 |
| USB PC Camera摄像头 | 890/850 |
| 奎聚天蝎98N多媒体键盘 | 190/150 |
| 大环STR100方向盘 | 490/390 |
| SV241摇杆 | 160/130 |
| CMK-230手柄 | 160/130 |

## 暑期邮购中心网员抽奖活动

为了答谢广大的邮购中心网员，邮购中心举办了暑期抽奖活动。此次抽奖赠送礼品和优惠活动只针对我们网员，活动时间截止至99年9月15日。在活动期间内购买产品的网员均可获得精美礼品一份，凡邮购每满100元的网员即可得到奖券一张，参加抽奖活动（注：奖券越多机会越多喔！），获奖网员名单将刊登在《大众软件》10月杂志邮购中心专版中。（本次抽奖活动解释权归大众软件邮购中心所有。）此次抽奖活动奖品：

特等奖：1名，3D加速卡一块（3Dfx Voodoo3 2000）及尚洋公司《战国》试玩版一套；
一等奖：2名，2000年1—6月《大众软件配套CD》一套及尚洋公司《战国》试玩版一套；
二等奖：6名，2000年1—6月《大众软件》杂志一套及尚洋公司《战国》试玩版一套；
三等奖：15名，1999年12月《大众软件配套CD》一套及尚洋公司《战国》试玩版一套；
四等奖：88名，尚洋公司《战国》试玩版一套；
参与奖：所有购买软件的网员，赠精美礼品一份。



**大众软件邮购中心邮购地址:北京和平门邮局3056信箱　邮编:100051　收件人:大众软件邮购中心　查询电话:010-67024050**

以上产品在晶合软件销售连锁组织（大众软件服务部）各专卖店均有销售，大众软件邮购中心可办理邮购业务。

**每款软件（需加10.00元邮费，特快专递30.00元），收到汇款24小时内发货。需要详细产品目录的读者可来电来函免费索取《晶合软件广场》（邮费2.00元）。**

大众软件邮购中心
圣比尔公司

# 联合推出"用正版2000，买正版软件 20元/张"活动

人物介绍

A001 中华人杰

课堂学习

B001 初一英语同步学习
B002 初一数学同步学习
B003 初二英语同步学习
B004 初二数学同步学习
B005 初二物理同步学习
B006 初三数学同步学习
B007 初中化学同步学习
B008 初三英语同步学习
B009 初中语文同步学习
B010 树人初一代数上
B011 树人初一代数下
B012 树人初二代数
B013 树人初三代数
B014 树人初中代数总复习
B015 英语听说学
B016 小学数学总复习
B017 统创小学五年级全科
B018 统创小学六年级全科
B019 统创初中一年级全科
B020 统创初中二年级全科
B021 统创初中三年级全科
B022 统创初中升学指导
B023 初一语文同步学习
B024 初二语文同步学习
B025 初三语文同步学习
B026 小学英语综合训练
B027 初一英语综合训练
B028 初二英语综合训练
B029 初三英语综合训练
B030 高一英语综合训练
B031 高二英语综合训练
B032 高三英语综合训练
B033 中小学生日用英语
B034 树人DOS版-小学第一集
B035 树人DOS版-小学第二集
B036 树人DOS版-初中一年级
B037 树人DOS版-初中二年级
B038 树人DOS版-初中三年级
B039 树人DOS版-高中一年级
B040 树人DOS版-高中二年级
B041 树人DOS版-高中三年级
B042 清华园丁-初中语文
B043 清华园丁-初中数学
B044 清华园丁-初中英语
B045 清华园丁-初中物理
B046 清华园丁-初中化学
B047 汉科多媒体家庭教师

计算机学习

C001 手把手教Photoshop4.0
C002 一步登天office95
C003 一步登天Vfoxpro
C004 方正奥思98学习版
C005 多媒体电脑的秘密
C006 畅游多媒体
C007 Internet百科辞典
C008 多媒体学Word
C009 多媒体学Excel
C010 多媒体学FoxPro
C011 用电脑学3DS
C012 用电脑学PhotoShop
C013 用电脑学IPAS
C014 用电脑学CorelDraw
C015 用电脑学AutoCAD
C016 用电脑学AUTHERWERE
C017 用电脑学3D MAX2
C018 WIN98易学活用
C019 WIN98快速入门
C020 Windows98即时通
C021 Word即时通
C022 Excel即时通
C023 PowerPoint即时通
C024 手把手教WPS97
C025 跟我学电脑
C026 跟我学DOS
C027 跟我学Excel
C028 跟我学FoxPro
C029 跟我学Access
C030 跟我学PowerPoint
C031 跟我学电脑基础知识
C032 用多媒体学中文Win95
C033 用多媒体学中文Windows
C034 东方网神--仙人指路
C035 用多媒体学Visual j++
C036 多媒体学PowerBuilder
C037 实战VB5.0
C038 PhotoShop文字特效魔典
C039 精品网页制作
C040 即学即用因特网
C041 PhotoShop文字特效
C042 走进Corel Draw
C043 走进Photoshop4.0
C044 实战专家NT4.0
C045 软件学校-WORD
C046 软件学校-EXCEL
C047 软件学校-OUTLOOK
C048 基于WIN.NT的网络技术
C049 计算机操作与上机指导
C050 发音宝典（英语法日语）
C051 活学活用Word
C052 网上生活+（300页书）
C053 Internet轻松上网教程
C054 PhotoShop从入门到精通
C055 3DS教程
C056 多媒体电脑入门到精通
C057 JAVA入门到精通
C058 电脑热门软件系列3
C059 3DS特效魔典
C060 实战Vfoxpro3.0
C061 实战Animator Pro
C062 学语言之MVC++5.0精通
C063 学语言之MVB5.0精通篇
C064 学语言之BC++5.0精通
C065 学语言之BC++B3.0精通
C066 学语言之BD3.0精通篇
C067 电脑和家教
C068 探索WIN98
C070 Delphi大师
C075 轻松学习AutoCAD
C076 编程实战-图象编程篇
C077 编程实战-网络编程篇
C079 编程实战-多媒体编程篇
C080 编程核心剖析-MIS篇
C081 编程核心剖析-游戏篇
C083 编程核心剖析图形截取
C084 一步一步学3DS MAX
C085 一步一步学OFFICE97A盘
C085 一步一步学OFFICE97B盘
C086 一步一步学WINDOWS98
C087 快学即用DELPHI
C088 快学即用VISUAL BASIC
C089 OFFICE97入门教程
C094 Freehand7.0设计宝典
C096 DELPHI2.0实战教程
C097 3D Dtudio4.0实战教程
C098 轻松设计Internet网页
C099 Internet上网实战教程
C100 超级网络互连实战教程
C104 学语言之MVF5.0精通篇
C107 一步一步学上网Internet

语言学习

D001 英语直通车-口语速成
D003 好莱坞之声
D004 中级英语词汇
D005 实用英语词汇
D006 英语听力实用篇
D007 英语听力基础篇
D008 多媒体学单词
D009 急救英语基础篇
D010 网际网概念英语
D011 单词记忆银行1
D012 单词记忆银行2
D013 单词记忆银行3
D014 英语世界-100期
D015 着迷900英语会话通
D016 着迷900英语语法通
D017 着迷900英语发音通
D018 着迷900英语读写通
D019 着迷900英语词组通
D020 着迷900英语词汇通
D021 新空中英语教室
D022 丹丹英语沙龙
D023 明日英语2
D024 明日英语3
D025 明日英语4
D026 英语直通车-商务英语
D027 英语直通车-交际英语
D028 阶梯英语室
D029 词汇奥秘
D031 365天轻松学英语 夏
D032 365天轻松学英语秋冬
D036 英国会话
D037 英国会话
D038 美语语音突破
D039 百变音标一点通
D041 感受英语
D042 中英文求职面试一点通
D043 英语捷径
D044 英语游侠-玩游戏学英语
D045 精通英语教程
D046 影译通《飘》1号盘
D047 影译通《飘》2号盘
D048 影译通《飘》3号盘
D049 影译通《飘》4号盘
D050 影译通《飘》5号盘
D051 影译《小妇人》1号盘
D052 影译《小妇人》2号盘
D053 影译《小妇人》3号盘
D054 影译《绿野仙踪》1号
D055 影译《绿野仙踪》2号
D056 影译《绿野仙踪》3号
D059 电影风暴《飘》1号盘
D060 电影风暴《飘》2号盘
D061 电影风暴《飘》3号盘
D062 电影风暴《飘》4号盘
D063 电影风暴《飘》5号盘
D064 电影风暴《飘》6号盘
D065 电影风暴《茶花女》1号
D066 电影风暴《茶花女》2号
D067 电影风暴《一夜风流》1
D068 电影风暴《一夜风流》2
D069 电影风暴《魂断蓝桥》1
D070 电影风暴《魂断蓝桥》2
D071 电影风《卡萨布兰卡》1
D072 电影风《卡萨布兰卡》2
D074 听霸 1号盘
D075 听霸 2号
密码 YUHENRYABMIN
D076 潜能英语
D077 超光背单词
D078 大嘴英语A
D079 大嘴英语B

电子读物

F001 多媒体世界五年典藏版
F002 读者休闲篇
F003 读者阅读篇
F004 读者欣赏篇
F006 中国股市97年报
F007 中国诗词精华
F008 多媒体百科
F009 学与玩-世界地理篇
F010 漫步者第一辑-魔音世界
F011 漫步者第二辑-壁纸千寻
F012 大众软件配套盘2期10元
F013 大众软件配套盘3期10元
F014 大众软件配套盘6期10元
F015 软件报97合订本光盘版
F016 家佳电脑文摘（第1期）
F017 家佳电脑文摘（第2期）
F018 家佳电脑文摘（第3期）
F019 软件配套光盘（98.7-8）
F020 软件配套光盘（98.8-9）
F021 多媒体世界光盘第一期
F022 多媒体世界光盘第二期

文化艺术

G001 中国民间吉祥图案
G002 震撼
G003 辉煌
G007 红楼梦
G008 西游记
G009 水浒传
G010 三国演义
G011 中国青年油画展
G012 飞向中国-北京
G013 牡丹
G014 长城
G015 蝴蝶
G016 中华风貌
G017 老照片

儿童读物

H001 儿童辞海
H002 多感度儿童英语入门篇
H003 多感度儿童英语初级篇
H004 多感度儿童英语中级篇
H005 多感度儿童英语高级篇
H006 恐龙画册
H007 诗乐启蒙A
H008 诗乐启蒙B
H009 三字经
H010 趣味识字2
H011 单词乐园
H012 益智乐园
H013 动物百科
H016 趣味唐诗1
H017 趣味唐诗2
H018 趣味唐诗3
H019 趣味唐诗4
H020 趣味唐诗5
H021 神童的摇篮
H022 十万个为什么 地理篇
H023 我编你讲（故事）
H028 看图识字识拼音
H032 大眼看世界地球转转转
H033 看世界五彩缤纷看中华
H034 大眼看世界动物的王国
H035 看世界-离不开的绿色
H036 大眼看世界-龙宫探奇
H037 大眼看世界神奇的天空
H038 中国成语故事精粹（一）
H039 成语蜈蚣
H040 自然之迷1
H041 自然之迷2
H042 自然之迷3
H043 儿童拼音教室
H044 佳儿成龙记（娱教）
H045 神龙少年
H046 智慧城堡
H047 GOGO英语（儿童）

其他学习

I001 股海引航
I002 围画入门
I003 股神
I004 从集成电路到信息高速公路
I005 青少年无线电入门
I006 娱教选粹
I007 摄影记者
I008 轻松炒股 1号盘
I009 轻松炒股 2号盘
I010 洪恩软件-天问1号盘
I011 洪恩软件-天问2号盘

素材

J014 世界百年广告招贴汇编
J015 世界椅子精品绘萃
J016 装饰设计经典酒店1
J017 装饰设计经典酒店2
J018 装饰设计经典酒店3
J019 装饰设计经典酒店4
J020 装饰设计经典酒店5
J021 装饰设计经典住宅1
J022 装饰设计经典住宅2
J023 装饰设计经典住宅3
J024 装饰设计经典精品店
J025 装饰设计经典精品店
J026 元代名家名画
J027 名代名家名画
J028 清代名家名画
J029 新婚纱摄影上
J030 新婚纱摄影下
J031 中国清代古典家具鉴赏1
J032 中国清代古典家具鉴赏2
J033 中国名代古典家具鉴赏1
J034 中国名代古典家具鉴赏2
J035 素材大全-3D动画篇
J036 国外广告摄影精粹（一）
J037 国外广告摄影精粹（二）
J038 素材宝典（图库）一
J039 素材宝典（图库）二
J040 3DMAX事例赏析精品欣赏
J041 素材大全-卡通人物篇
J042 素材大全-建筑艺术篇
J043 素材大全-动物篇
J044 素材大全-自然风光篇
J045 素材大全-古文化篇
J046 素材大全-模特篇
J047 素材大全-婚纱摄影篇
J048 素材大全-装饰材料篇
J049 边框篇
J050 网页素材篇

游戏

K001 98游戏宝典（上）
K002 98游戏宝典（下）
K003 PC游戏世界三
K004 PC游戏世界四
K005 灌篮金刚
K006 97赛手
K007 时空游侠
K008 PC游戏世界二
K009 星际大战
K010 魔宫快打
K011 小丑奇兵
K012 凯兰迪亚三
K013 孤胆枪手
K014 赤壁
K015 勇闯魔窟
K016 齐天大圣
K017 G档案
K018 水浒传-聚义篇（前导）
K019 天惑
K020 玛亚历险
K022 梦幻弹子球
K023 电脑魔神
K024 狂野飙车
K025 云霄飞车
K026 千典游戏龙第一辑2CD
K027 超霸游戏
K028 未来游戏
K029 游戏都会
K031 战国风云（新品）
K032 海派旅行记
K033 奥齐的世界
K034 马德琳和她精彩木偶戏
K035 世界枪王
K036 新98游戏宝典
K037 PC游戏世界1
K038 死亡地带1号盘
K039 死亡地带2号盘
K040 死亡地带3号盘
K041 烈火战机
K042 地球独立日1号盘
K043 地球独立日2号盘
K044 断剑1号盘
K045 断剑2号盘
K046 海战
K047 反击
K050 烈火少林
K051 生死赛车
K052 棋牌大师
K053 雷神之锤(QUKE)
K054 终极毁灭战士(DOOM)
K055 大唐诗录
K056 国际冠军拉力赛
K057 水上狂飙
K058 命令与征服 黄金版 1号
K059 命令与征服 黄金版 2号
K060 大富翁3
K061 滔渡
K062 雷曼
K063 雷曼设计师
K064 红线飚车
K065 东方不败
K066 情人节-不见不散
K067 金庸群侠传
K068 反抗
K069 欢乐大飞车
K070 七年战争
K071 移民计划 限量
K072 西楚霸王-项羽 限量
K073 水浒传（打斗）限量
K074 富甲天下2 限量
K075 边缘战区 限量
K076 VR特警
K077 皇朝霸业
K078 运镖天下
K079 梦游美国
K080 围棋打谱与远程对弈
K081 镜花缘
K082 光暗纪事
K083 星际争霸
K084 银河骑士团+游戏修改大师
K085 疯狂飞机
K086 拼图游戏大全
K087 猎杀潜航
K088 江湖任我行
K089 上海大富翁1940

商业办公软件

L001 文友字库
L002 公司宝典电子文秘系统
L003 家居理财小财神

辅导学习

M001 英语高考指南
M002 最新英语中考指南
M003 怎样写好作文初中基础
M004 怎样写好作文初中升级
M005 怎样写好作文高中基础
M006 怎样写好作文高中升级
M007 怎样写好作文小学基础
M008 怎样写好作文小学升级
M009 家教软件集锦
M010 金耳朵声算法
M012 阅读理解（语言学习）
M013 高考英语冲刺
M014 英语学习光盘版
M015 学友步步高 初中
M016 学友步步高 高中
M017 清华园丁-应试题库大全

工具软件

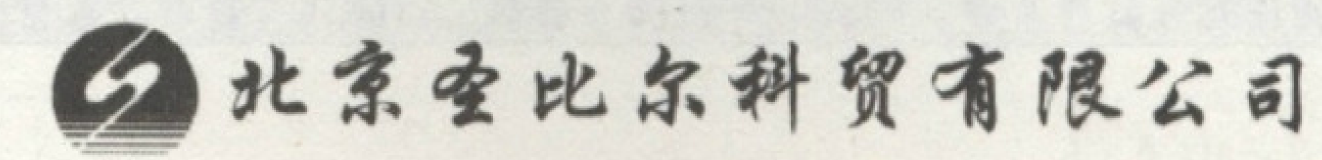
N001 超级解霸5.01
N002 东方快车98
N003 华建电子词典2.0
N004 共享风暴三（2CD）
N005 PC宝典
N006 共享风暴第4辑(2CD)
N008 北京办公旅游电子信息地图
N009 音乐小制作
N010 家庭伴侣
N011 家庭宝典
N014 VCD视盘机的维护与保养
N016 时尚先锋3（双CD+书）
N017 商海纵横-专业版
N018 生活万事通
N019 IE5.0
N020 电脑桌面大全1环球影音
N021 电脑桌面大全2如歌年华
N022 电脑桌面大全3动感节拍
N023 阶梯百宝箱
N023 软件高速路
N024 时尚先锋2（双CD+书）
N025 郎道5.0 电脑词典
N026 鹏达办公宝典
N027 金边汉字DXF生成系统
N028 惠软全家福
N029 我行我速1.1图形设计
N030 杀毒 行天98
N031 中文版TurbolLiunx3.02
N032 网络时代2-Linux6.0
N033 轻轻松松五笔 磁盘
N034 实用工具快车 +书
N035 精彩屏保
N036 Netscape中文版4.03，4.04
RrichWin97网络版，词霸2

娱乐休闲

O001 香港97
O002 美食新概念蔬菜篇
O003 美食新概念海鲜篇
O004 军事百科(上)
O005 军事百科(下)
O006 98世界杯大纪实
O007 情人的礼物
O008 香港风光
O009 现代流行服装
O010 现代美容美发
O011 现代名车欣赏
O012 气象奥秘
O013 海上巨人
O014 征服天空
O015 大都市
O016 古埃及
O017 土著民族
O018 令人震惊的科学
O019 中国家庭美食
O020 人体奥秘
O023 地球的奥秘
O025 生育宝典-育儿篇
O026 生育宝典-妊娠篇
O027 家庭医学博士
O028 家庭小护士-婴幼保健
O029 洪恩软件-医圣A盘
O030 洪恩软件-医圣B盘
O031 香港之窗
O032 邮海纵横(邮票大全)
O033 航空博览
O034 飞机荟萃 珍藏版

利用价格杠杆打击盗版，我们推出"用正版2000，买正版软件"活动，联合众多软件开发商、出版社，向市场推出质量上乘，价格低廉的正版软件，每张光盘20元。全国读者可直接从大众软件邮购中心邮购，邮购时在附言栏中注明产品名称和编号、汇款地址：北京和平门邮局3056信箱（100051）。欢迎来电来函或发E-mail免费索取产品目录《晶合软件广场》（邮费2元）。同时诚征正版2000全国代理商。

邮购方法：5张光盘起邮，每张20元，邮费10元
邮购地址：北京和平门邮局3056信箱 邮编：100051
收件人：大众软件邮购中心 查询电话：010-67024050
E-mail:jhyf@popsoft.com.cn



## 晶合连锁 北京分店　暑期大优惠“打折、赠送”由您选 +“百分之百中奖率”

**★ 买正版软件，“打折、赠送”由您选：**

一次购买满300元以上的顾客，随意挑选所有产品中70元以下的商品一件；一次购买满200 元以上的顾客，随意挑选所有产品中40元以下的商品一件；购买商品200元以下的顾客，全部9折优惠。

**★ 抽奖：**

凡一次购买满50元以上的顾客，都可参加抽奖活动。

百分之百中奖率，一等奖为70元以下商品一件（任选）；二等奖40元以下商品一件（任选）；其他顾客都将得到鼓励奖，大众软件97年、98年配套光盘一件。店内设抽奖箱，立即抽奖，当场兑现。详见店内通告。

**★ 隆重介绍：**

## 国联网校

国联网校是北京国联新世纪网络教育有限公司、北京电报局和北京市教育学会网络教育会共同创办的利用INTERNET技术，实施面向世界的开放性网络远程教育学校。

国联网校内容贯彻了整个中学课程的知识网络；专家精选的试题库可交互训练；教育、教学专家重点课程辅导、录音广播及答疑，能启发你的思路，扩展你的思维空间；心理专家咨询门诊及问卷将及时纠正你的心理误区，开发潜在能力；经典音乐、文学绘画，作品能丰富你的知识，培养你的情操。

**半年卡：300元　　全年卡：500元**

## 晶合软件销售连锁组织（大众软件服务部）北京部

| | | |
|---|---|---|
| 北京晶合总店 | 崇文门西大街6号楼（路南） | 65266244-61 |
| 北京长椿街晶合分店 | 宣武区西大街丙103号（路北） | 66018119 |
| 北京和平里晶合分店 | 东城区和平里中街12号 | 84210214 |
| 北京垂阳柳晶合分店 | 广渠门外大街28号楼东一号（路南） | 67786334 |
| 北京万寿路晶合分店员 | 海淀区万寿路20号 | 68159093 |
| 北京大兴晶合分店 | 大兴兴丰大街62号 | 69202500 |

## 大富翁画廊

**——描绘大富翁精彩人生**

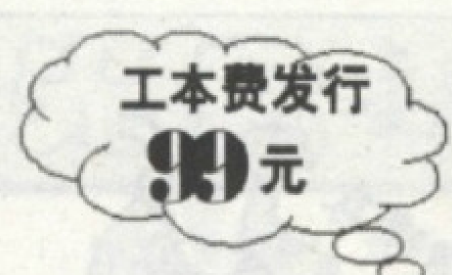



大富翁画廊又和大家见面了。本期上廊的是**北京五十中的李斌同学**。看看他的作品很有创意吧!

最近收到很多大富翁爱好者投来的稿件，由于部分是用铅笔绘制或作品尺寸过小刊登出来恐怕效果不佳，因此为能充分体现您的绘画功力**来稿请用钢笔、签字笔绘制**。

凡作品上廊的读者均可得到当期《大众软件》杂志及配套CD一套。

来稿请寄到**北京和平门邮局3056信箱（100051），活动咨询电话：010-65266244转62。**




# 轻轻松松好帮手 寓教于乐创佳绩

## ——“北大”“东方”联手向全国360个城市隆重推出《雅奇电脑家教》7.0版

**由“北大”“东方”300位老师精心制作的《雅奇电脑家教》在全国已拥有十几万的正版用户。新推出的7.0版本，采用了美国MYCAL公司先进的家教软件技术，结合我国现行教学大纲，是一部具有先进水平的大型教育软件的鼎力之作。**

《雅奇电脑家教》7.0版分为高中版、初中版、和小学版。针对学生的不同学习阶段，采取有的放矢的教学方式辅导学生学习。为提高素质教育的需要还特别强调了对3+X新升学体制的体现，不仅让学生有身临其境，轻松学习的学习乐趣，还锻炼了学生的独立性，是一套不可多得的家教软件。

### 《雅奇电脑家教》五大特点：

◇ 1.同步学习的工具。——*“习题训练”*按教材的教学进度编写，题量共有六万道之多。不仅可由电脑自动批改，而且还可以给出解题过程和解题分析。

◇ 2.融会贯通的工具。——*“复习指导”*把所学知识组织成图表、知识树等直观形式，系统易学。

◇ 3.检验能力的天平。——*“能力测试”*有大量的单元、期中、期末、学年中考模拟测试。试卷由专家、特级、高级教师编辑整理，配有标准答案。可机上作题，也可打印试卷。

◇ 4.学习知识的宝库。——*“知识词典”*可让学生方便地查询各科知识。其中数理化“实验室”，英语“语音室”，语文“阅览室”更是别具一格，奥妙无穷。

◇ 5.寓教于乐的法宝。——《雅奇电脑家教》结合不同年龄段学生的特点，在寓教于乐中，激发学生的学习兴趣，大大提高学习效率，让学生们在轻轻松松的心情下遨游在知识的海洋中。

高中版包括：数、物、化、文、英、史、地、生八门主科的全部内容，共8张光盘及一本操作指南。

初中版包括：数、物、化、文、英、史、生七门主科的全部内容，共7张光盘及一本操作指南。

小学版包括：数学、语文、英语三门主科的全部内容，共4张光盘（含加赠的‘快乐英语’）及一本操作指南。

**全国各地软件专卖店均有销售：（当地设有发行单位的地区，请按本版底行地址办理邮寄，邮费另30元）**

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ● 北京市 | | 惠州连邦 | 2124953 | ● 四川省 | | 厦门连邦 | 2210179 | 郑州希望 | 5728136 | 鞍山软件 | 2237413 | 泰安希望 | 8258548 |
| 连邦中心店 | 62628618 | 江门新维 | 3518018 | 成都连邦 | 5215799 | 厦门金科达 | 2099935 | 郑州三应 | 3839377 | 鞍山新华 | 2221235 | 东营连邦 | 8225195 |
| 连邦一分店 | 62620376 | 湛江连邦 | 2289206 | 成都软件报 | 6240675 | 泉州连邦 | 2981081 | | 7434582 | 丹东连邦 | 2165198 | 济宁连邦 | 2327983 |
| 北京雅奇 | 62525143 | 东莞连邦 | 2212731 | 成都中马 | 5575536 | 龙岩连邦 | 2220660 | 洛阳连邦 | 4210385 | 丹东希望 | 2138441 | 威海连邦 | 5226953 |
| 北京正普 | 62621347 | 顺德连邦 | 2224616 | 成都银郎 | 3373782 | 漳州金科达 | 2030060 | 洛阳八方 | 4919604 | 盘锦连邦 | 7821896 | 威海三源 | 5203744 |
| 北京兴四方 | 62631228 | 粤东连邦 | 8868651 | 绵阳连邦 | 2331489 | 三明连邦 | 8241065 | 开封大众 | 5958268 | 抚顺连邦 | 2610730 | 潍坊三友 | 8210069 |
| 万众力和 | 62634906 | ● 江苏省 | | 泸州连邦 | 2299931 | ● 江西省 | | 安阳连邦 | 5928781 | 抚顺华晨 | 7700688 | 潍坊连邦 | 8223085 |
| 京广连邦 | 65853285 | 南京连邦 | 4408854 | 攀枝花金谷 | 3334187 | 南昌连邦 | 6298297 | 平顶山连邦 | 4962420 | 营口诚信 | 2829480 | 德州连邦 | 2661871 |
| 连邦当代店 | 62614925 | 无锡连邦 | 5860486 | 江油百强 | 3220586 | 南昌希望 | 6234341 | 平顶山星康 | 2923129 | 营口连邦 | 2833691 | 德州万众 | 2360477 |
| 连邦魏公村 | 62180037 | 徐州连邦 | 5606677 | 南充瑞海 | 2227226 | 赣州连邦 | 8216653 | 三门峡连邦 | 2891359 | 营口东方 | 2800076 | 枣庄连邦 | 3350500 |
| 连邦北大店 | 62637265 | 镇江连邦 | 5025651 | 德阳连邦 | 2305118 | 赣州科力 | 8229498 | 三门峡银河 | 2866226 | ● 吉林省 | | 临沂连邦 | 8210426 |
| 连邦科海店 | 62639821 | 盐城连邦 | 8306822 | 乐山连邦 | 2120190 | 九江方星 | 8562193 | 南阳连邦 | 3176881 | 长春科高 | 5642474 | 安庆连邦 | 5560262 |
| 连邦三里河 | 68533269 | 泰州连邦 | 6586025 | ● 湖北省 | | ● 广西省 | | 新乡连邦 | 3023642 | 长春连邦 | 5635251 | 龙口恒泰 | 8514226 |
| 连邦科苑店 | 68515544 | 江阴连邦 | 6882437 | 武汉连邦 | 87871204 | 南宁连邦 | 5315399 | 濮阳连邦 | 4893168 | 长春长白 | 5666900 | ● 内蒙古 | |
| | ——2039 | 常州连邦 | 8107740 | 武汉天问 | 87874577 | 桂林连邦 | 2828250 | 商丘连邦 | 2311701 | 吉林连邦 | 2484661 | 包头连邦 | 2132613 |
| 大众软件读者服务部 | | 苏州连邦 | 5322309 | 武汉凡高 | 87884793 | 桂林科技 | 5810790 | 商丘方舟 | 2510656 | 吉林树人 | 2447895 | 呼市连邦 | 6285300 |
| | 65266244 | 苏州黑马 | 5214872 | 汉口连邦 | 2850519 | 玉林广泰 | 2831378 | ● 河北省 | | 延吉天和 | 2828830 | ● 新疆 | |
| ● 上海市 | | 宜兴连邦 | 7915634 | 青山连邦 | 6319092 | 柳州连邦 | 2803990 | 石家庄连邦 | 6978123 | 梅河口科文 | 3238776 | 乌市连邦 | 2830665 |
| 农工商软件 | 53091678 | 扬州连邦 | 7323401 | 宜昌连邦 | 6749511 | 柳州赛乐氏 | 3821112 | 石家庄鼎新 | 7034567 | ● 黑龙江 | | 乌市华顺 | 4816658 |
| 上海连邦 | 63234274 | 昆山连邦 | 7559111 | 荆门连邦 | 2362185 | ● 安徽省 | | 邯郸明星 | 3034849 | 哈市三恩 | 2512006 | 乌市新华顺 | 2819635 |
| 上海茂利 | 53092678 | 南通连邦 | 5598916 | 荆州连邦 | 8226283 | 合肥连邦 | 2817190 | 邯郸连邦 | 3112108 | 哈市连邦 | 2523935 | 哈密连邦 | 2765818 |
| ● 天津市 | | 连云港海天 | 5508260 | 荆州前卫 | 8452315 | 淮南连邦 | 6645558 | 邯郸大成 | 3229085 | 哈市希望 | 2510446 | 库尔勒连邦 | 2038008 |
| 天津IPC | 27216215 | 连云港连邦 | 2314168 | 襄樊连邦 | 3541136 | 阜阳连邦 | 2263280 | 唐山连邦 | 2849678 | 哈市赛尔 | 6221640 | ● 甘肃省 | |
| 天津连邦 | 27383000 | 常熟连邦 | 2889953 | 襄樊明日 | 3259690 | 蚌埠连邦 | 2043967 | 唐山邵氏 | 2834049 | 哈市东岗 | 2545888 | 兰州连邦 | 8826896 |
| 塘沽连邦 | 25301515 | ● 浙江省 | | 石首今日 | 7271747 | 宿州连邦 | 3027017 | 唐山希望 | 2811675 | 哈市瑞利 | 2541656 | 兰州科创 | 8414719 |
| ● 重庆市 | | 杭州连邦 | 8853577 | ● 湖南省 | | ● 山西省 | | 沧州连邦 | 2022169 | 齐市连邦 | 2441571 | 兰州意友 | 8834009 |
| 电脑报社 | 63876722 | 杭州南北 | 8079935 | 长沙连邦 | 4465427 | 太原连邦 | 4033720 | 邢台连邦 | 2227912 | 大庆连邦 | 6881736 | 兰州四达 | 7555871 |
| 重庆连邦 | 63858239 | 杭州中正 | 8868813 | 娄底连邦 | 8321783 | 大同连邦 | 2051753 | 保定连邦 | 2027835 | 大庆希望 | 5999909 | 兰州博硕 | 8857690 |
| ● 广东省 | | 宁波连邦 | 7314312 | 株州连邦 | 8283026 | 晋城科创 | 2030728 | ● 辽宁省 | | 佳木斯连邦 | 8244082 | 金昌科电 | 8228985 |
| 广州金碟 | 87582576 | 宁波今日 | 7248229 | 岳阳连邦 | 8233235 | 晋城连邦 | 2050699 | 沈阳希望 | 23909650 | 佳木斯东方 | 8693573 | ● 贵州省 | |
| 广州连邦 | 85590403 | 金华连邦 | 2317365 | 湘潭连邦 | 8527334 | 运城未来 | 2011779 | 辽宁华储 | 23895234 | 大兴安岭铁通 | 2129571 | 贵阳连邦 | 5866168 |
| 广州天高 | 83790899 | 嘉兴连邦 | 2067969 | ● 云南省 | | 长治连邦 | 2013521 | 沈阳连邦 | 23880626 | ● 山东省 | | 贵阳金山 | 5827765 |
| 广州黑马 | 87509975 | 台州连邦 | 8228228 | 昆明黑马 | 5146711 | 临汾三晶 | 2018593 | 沈阳利通 | 23887690 | 济南连邦 | 6017142 | 贵阳兄弟 | 5894210 |
| 番禺柏灵 | 84898114 | 温州连邦 | 8349271 | 昆明连邦 | 4167945 | ● 陕西省 | | 大连连邦 | 4321308 | 济南洪恩 | 6980984 | ● 青海省 | |
| 番禺连邦 | 84819055 | | ——804 | 昆明威豪 | 5168950 | 陕西辉煌 | 7801033 | 大连赛乐氏 | 2654893 | 济南恒志 | 6950973 | 西宁连邦 | 6144609 |
| 汕头连邦 | 8870529 | 温州阳光 | 8254454 | ● 海南省 | | 西安奔腾 | 4238388 | 旅顺正普 | 6622576 | 烟台连邦 | 6621854 | ● 西藏 | |
| 潮州连邦 | 2253886 | 义乌连邦 | 5541881 | 海口连邦 | 8540137 | 宝鸡连邦 | 3219427 | 锦州华侨 | 2829833 | 烟台松华 | 6278744 | 拉萨连邦 | 6833689 |
| 珠海连邦 | 2113414 | 湖州连邦 | 2058800 | 海口星河 | 6788246 | 宝鸡希望 | 3218500 | 本溪通用 | 3866277 | 青岛连邦 | 3803008 | | |
| 珠海坤龙 | 2250665 | 绍兴连邦 | 5149024 | ● 宁夏 | | 汉中联翔 | 2251343 | 本溪连邦 | 2825318 | 青岛赛乐氏 | 3884825 | | |
| 肇庆连邦 | 2836164 | 余姚现代 | 2711117 | 银川连邦 | 6027777 | ● 河南省 | | 本溪正阳 | 2829188 | 青岛北兴 | 3803007 | | |
| 深圳连邦 | 3229263 | 慈溪蓝天 | 3017414 | ● 福建省 | | 郑州连邦 | 5964014 | 朝阳华晨 | 2807988 | 淄博连邦 | 7542849 | | |
| 中山连邦 | 8711109 | 海宁连邦 | 7030682 | 福州连邦 | 7851364 | 郑州赛乐氏 | 3817084 | 鞍山连邦 | 2227165 | 泰安连邦 | 8206005 | | |

**大连东方电脑软件有限公司出品 地址：大连市83998信箱 邮编：116012 邮编：0411-3632808 技术咨询：3681966**

洪恩软件 Human

# 两强携手 回报社会

KV300+

# 英语世纪行II

## ——英语特级教师+洪恩汉化系统+杀毒王

行胜于言，金洪恩公司以“先天下之忧而忧”的博大胸怀大力倡导正版服务，高举振兴教育软件大旗，推出集英语学习、汉化、杀毒三位一体具有划时代意义的套装产品，囊括了当今中国六大精品软件，品质、价格、信誉无与伦比，必将成为中国正版软件史上的丰碑。

《英语世纪行II》是一颗钻石，洪恩愿意将它奉献给社会，愿它成为中国每一个拥有电脑家庭的公共财富。它将掀起中国人学英语的第三次浪潮，计算机交互式学习方式是以往任何教育方法所不能取代的。

学好英语，提高全民素质，造福社会。一家学习，国家兴旺，造就千万个栋梁之材。

上门送货
上门服务

### 听力超人听英语

—纯正美语听不尽

内容：弱项强化，强项更强；专家讲座，茅塞顿开；分类词库，特色美语；超级题库，卓尔不凡；母语环境，升华听力；反克隆游戏；英语随身听。

4CD 125元/套 配套精美教材

### 洪恩 智能人 汉化系统

—将您的电脑和网络全部变成中文

内容：洪恩智能汉化、洪恩智能双语浏览器、洪恩智能大词典、洪恩智能输入法。

125元/套

### 随心所欲说英语

—脱口而出真英语

内容：学习篇、口头禅、滴水穿石、语音纠正、语出惊人、电影剪辑、演讲台、名诗欣赏、小字典

双CD 148元/套 配套精美教材

### 开天辟地背单词

—中国人背单词的世纪极品

内容丰富、博大精深；智能设计、全新思路；解释详尽、触类旁通；易于管理、拓展内涵；词汇大战、妙趣横生、纯正发音、波形对比；任意组合、打印快捷。

68元/套 赠：高频词汇速记手册

### 耳目一新读英语

—阅读英语的绝妙环境
文化经典的现代演绎

双CD 48元/套 配套精美教材

### KV300+

Kv300最新版（市场零售完整版 含书、外皮）

260元/套

增值卡
敬告 此套装KV300杀毒软件届时可免费升级到KV3000

10张CD+KV300最新版杀毒软件磁盘一张
5本配套教材 赠学习专用话筒耳机
总价值774元 仅售398元/套

## 以旧换新 真情无价

为了感谢使用正版软件的朋友们，凡拥有洪恩英语光盘、KV300杀毒软件、以及其它拥有废旧正版软件的广大用户都可以产品折价并补差价的方式换取《英语世纪行II》，具体办法如下：

7月10日
隆重上市

一、洪恩英语软件用户可以产品零售价的60%折价后并补差价换取，不同产品零售价均可累加后折价，同一产品不能累计（根据用户购买品种不同可分别单独折价换取）。

**例：**李小姐已购买《随心所欲》148元、《听力超人》125元、《耳目一新》48元、《开天辟地背单词》68元；

**累计折价：**148元+125元+48元+68元=389元×60%（六折）=233.40元；

**补差价款：**398元-233.40元=164.60元；

也就是说，李小姐退回旧盘及配套书籍，补交差价164.60元即可换取《英语世纪行II》一套。

二、《KV300》杀毒软件用户退回旧盘可折价148元，并补交250元差价即可换《英语世纪行II》一套。

三、《英语世纪行》的老用户可折价178元，再补交220元即可换取《英语世纪行II》一套。

四、用户持任何废旧正版软件一套，可折价68元，即以398元-68元=330元的优惠价购买《英语世纪行II》一套。废旧正版软件不得累加计算，也不允许与上述产品累计折价换取。

以上四种升级方法，用户可任选其中一种在当地指定正版软件专卖店办理升级手续。如有特殊情况，请与洪恩公司世纪行组委会联系。 电话：（010）62636339、82619076

## 英语世纪行II“抽奖”活动（详见产品包装）

时间：1999年7月1日至2000年2月7日，本活动由北京市国信公证处公证

**北京金洪恩电脑有限公司．北京江民新科技术有限公司**

用户服务中心:010-62634070/69 销售热线:62636339/62526558
邮购:北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司 邮政:100084
http://www.goldhuman.com E-mail:human@goldhuman.com

广州服务部：020—38802184/1389776340
深圳服务部：0755—3780575/1392983390
上海服务部：021—64287209/64387972

注：套装精品，特惠销售，洪恩用户优惠卡不能使用，敬请谅解。

难道计算机除了打字、玩游戏，就不能干点重要的事儿？暑期来临了，除了旅游、度假、玩游戏之外，我一直有一个心愿，那就是要献给爸爸妈妈一份礼物，给父母一份惊喜。我要让老爸老妈也来分享使用计算机的快乐。可是，怎么一直没有适合他们的软件呀？

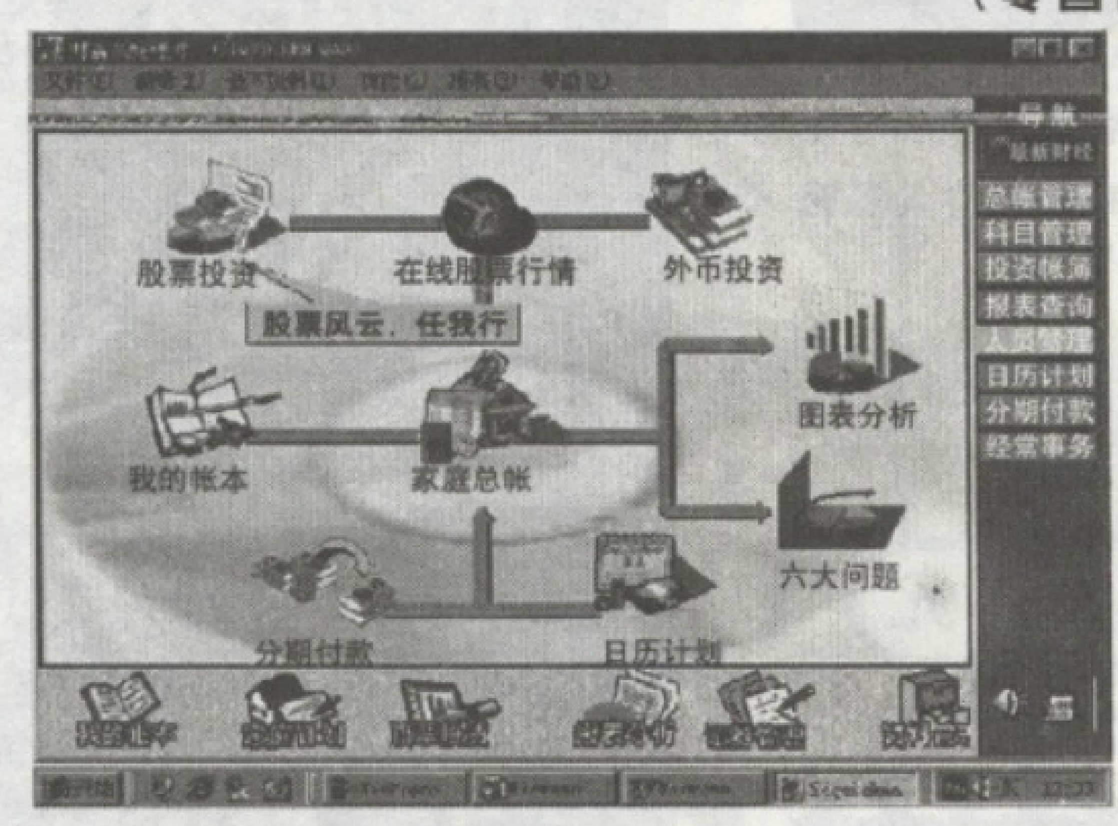
# 财富大家，献给老爸老妈！

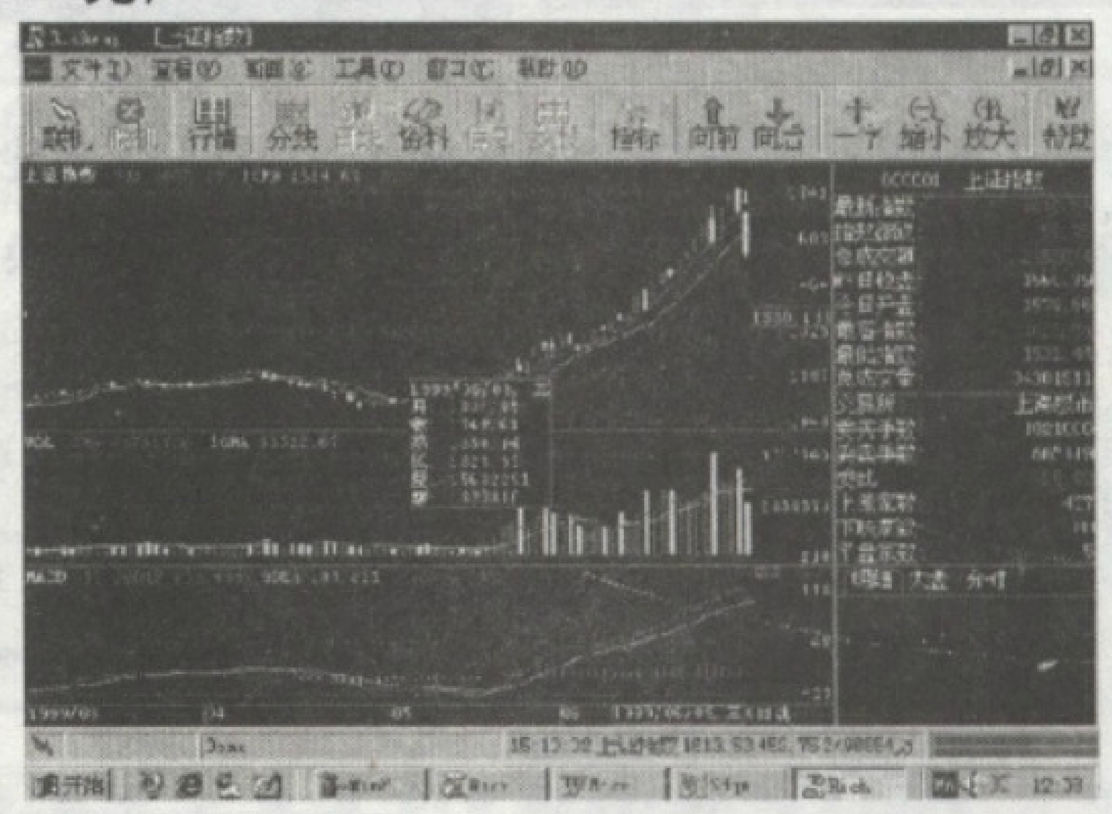
★ 告诉爸爸妈妈，要发财，用财富，财富直通致富路；
★ 告诉爸爸妈妈，会理财的人一生的财富比不会理财的人一生的财富多五倍；
★ 告诉爸爸妈妈，猫一响金万两，猫一叫财神到；
★ 告诉爸爸妈妈，随时随地看看在线股票行情绝对离不开财富；
★ 告诉爸爸妈妈，财富公司献给天下的父母第一份厚礼；
★ 告诉爸爸妈妈，这是一套全面解决千年虫的软件；
★ 告诉爸爸妈妈，今年五子要登科（房子、车子、孩子、票子、身子科学管理）；
★ 告诉爸爸妈妈，他们肯定说需要财富！

在美国，85.6%的家庭使用Quicken，中国家庭使用的是Fortune------

## 《财富大家-----家庭财产及投资管理系统》

（零售价186元）



全国各地软件专卖店已经全面推出！不妨您打个电话问个究竟，我们的服务小姐会告诉您！

**邮购直销价99元（限额500套）！**

只需填写如下内容即可得到**免费资料**；如需要**免费试用盘**，请寄8元邮费。

| 姓名 | 年龄 | 姓别 | 学历 | 职务 |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| 联络地址： | | | 邮政编码： | |
| 电子信箱： | | | | |
| 对《财富大家》的建议： | | | | |

（注：请让您的父母填写上面表格）

**可别忘了与我们联系！**

**财富软件（北京）有限公司**

FORTUNE SOFTWARE (BEIJING) CO. LTD

通信地址：（100037）北京市西城区阜外大街22号-5 财富软件公司
免费服务电话：8008100942 业务电话：（010）68040235；68040236
公司网页：www.fortune99.com.cn （即将开通）

# 生化危机2 完全中文

**利昂警官** **克莱尔**







已购买英文版的用户，请将盒内珍藏卡中《时空之轮》寄回，并汇款 **60元**（含邮费）至 **上海育碧**，就可换取中文版《生化危机2》（双光盘：利昂警官+克莱尔）。

**邮购地址**
北京市朝阳区甜水园北里16号图书市场130号北京春城书社
联系人：薄国庆
邮编：100026
电话：65010344、64447183

**外加挂号费 5 元**

### 狩魔猎人 3

**互动电影式的悬疑冒险大片**

- 雷耐斯勒庄园是一个不知名的小镇，却藏着一个可怕的秘密。
- 动态的彩色光影效果为人物的真实性锦上添花
- 著名演员参与了游戏人物的配音
- 玩家能够控制摄像机的角度，更加自由地探索3D环境。

**8月正式上市**

### 时空之轮




**结合角色扮演、动作、策略等多种游戏成份**

- 《虚幻世界》引擎制作保证游戏画面能表现各种漂亮的光影效果
- 支持互联网上的多人联机游戏
- 具有很强的交互能力的非玩者人物
- 数百种变化多端的魔法
- 特殊的编辑器供玩家亲自设计堡垒等各种场景和物件。

**9月正式上市**

### 家园

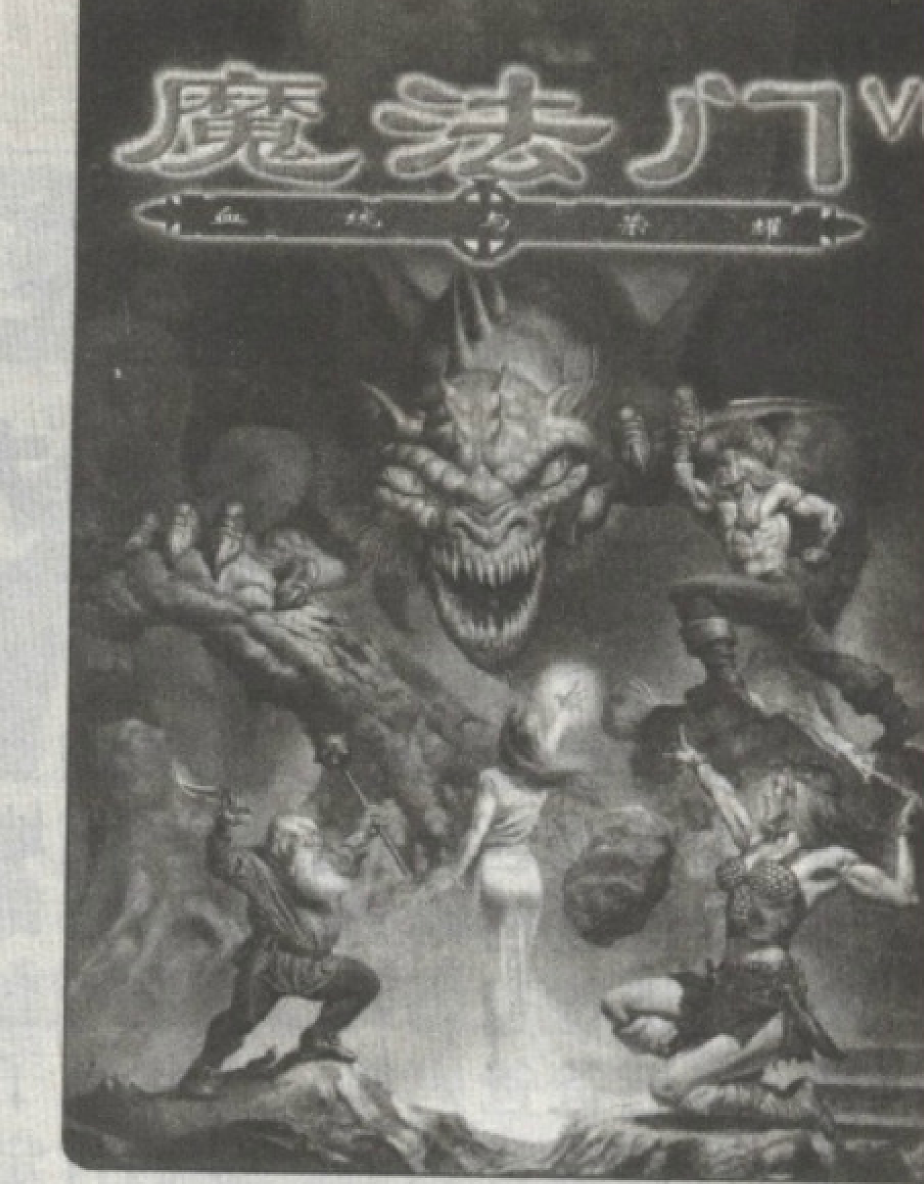



**9月正式上市**

**全三维即时战略游戏**

- 独特的视角切换功能，让你从四面八方进攻敌人
- 6大级别30余种太空战舰
- 独特的飞行轨迹，震撼的光影效果和逼真的星云背景
- 多达8人的多人游戏模式

7月中旬上市，双光盘售价158




经典角色扮演游戏的全新续

热卖中，售价148元




**这才是真正的中文版！**

全中文界面，全中文语音，用不着任何中文"补丁"程序！

凡已购买英文版的用户，只要寄回用户卡简版说明书（已寄回用户卡和简版说明书用户需在汇款时注明）即可升级中文版

仅需 **50** 元 !!!


**上海育碧电脑软件有限公司**
地址：上海市张杨路500号17楼
邮编：200122
电话：(021)58788969-223,232
传真：(021)58367021

**北京联络处**
地址：北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼
邮编：100086
电话：(010)62644344
传真：(010)62641444

网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com


Ubi Soft ENTERTAINMENT

全国 首批 大型软件俱乐部 三千种产品全部六～八折优惠直销

六折

# 加盟万众软件俱乐部

全部原包装!

万众分销·必属精品

## 会员特价:

企鹅套装三 —中华办公98

雅奇－奔腾 MIS9000 八合一
UFO 电子表格 7.02 专用版
WP97 普及版
飞扬电子邮件 2.0
瑞星杀毒 8.0

协力商霸基础版
方正奥思 2.1 普及版
RichWin97
标准五笔字型输入法
图像工作室 2.0 专用版




586/293

### 入会办法:

1、每人只需交 20 元即成为万众软件俱乐部永久会员。
2、**会员首次可以六折优惠获得特别推荐的精品软件一套。**
3、常年八折优惠获得俱乐部向您推荐的三千种正版软件。
4、会员免费获得各类正版软件的产品介绍。
5、免费为会员提供有关正版软件的咨询、服务。
6、每年都会有十位会员幸运获得为期一周的免费北京旅游。
7、会员收到产品一周内不满意可以退货，本俱乐部收到退货后即退回会员货款。

### 邮寄办法:

1、在汇款单上详细注明会员号、会员姓名、地址、邮政编码、购买软件名称、购买数量，新会员入会和订购软件可同时办理；（新会员需注明“新会员”字样）2、若在一月内未能收到软件，请用电话或信函与万众软件俱乐部查询；3、会员若在俱乐部留有余款，可电话或传真订购软件；4、若软件在运输过程中破损或本身有质量问题，全部免费调换；5、平件每套收5元运费，若要求特快专递，每套加收30元运费；6、非本俱乐部会员，全部软件为原价，并需交纳运费；7、若在邮购过程中有任何不满意，可与我们公司总部的监督电话联系，我们会充分保障您的权益，因为我们深信，信誉就是一切。

### 特别推荐精品:

| | 定价／优惠价(元) | | 定价／优惠价(元) |
|---|---|---|---|
| ★瑞星(99 世纪版) | 260/156 | ★电脑学校 2000(5CD) | 129/77 |
| ★开天辟地Ⅱ(4CD) | 125/75 | ★KV300+ | 260/156 |
| ★龙文听霸Ⅱ(4CD) | 128/77 | ★中华经典 98－企鹅套装 4(10CD) | 396/240 |
| ★东方快车 2000(黄金版) | 260/156 | ★KILL 98 认证版 | 380/228 |
| ★超级保镖 | 118/71 | ★Internet 宝典 2000 | 97/58 |




## 凡本俱乐部会员，全部产品八折优惠。
## 欢迎来信、来电索要其它产品目录清单!

| 教学类 | 定价／优惠价(元) |
|---|---|
| 托福精华(2CD) | 120/96 |
| 词汇的奥秘Ⅱ(2CD) | 117/93 |
| 环游日本学日语 | 68/54 |
| 写作之星(增强版) | 98/78 |
| 开天辟地背单词 | 68/54 |
| 万事无忧 | 125/100 |
| 畅通无阻 | 125/100 |
| WPS2000 全面速成(含书) | 50/40 |
| 金山词霸Ⅲ(通译科技版) | 120/96 |
| 翰林汇套装(初一)(6CD)(新版) | 298/238 |
| 翰林汇套装(初二)(8CD)(新版) | 388/310 |
| 翰林汇套装(初三)(10CD)(新版) | 478/382 |
| 翰林汇套装(高一)(10CD)(新版) | 478/382 |
| 翰林汇套装(高二)(10CD)(新版) | 478/382 |
| 翰林汇套装(高三)(10CD)(新版) | 478/382 |
| 即学即会 Office97 | 98/78 |
| 即学即会 Word97 | 98/78 |
| 即学即会 Excel97 | 98/78 |
| 即学即会 Access | 98/78 |
| 即学即会 PowerPoint | 98/78 |
| 即学即会 FrontPage98 | 98/78 |

| | 定价／优惠价(元) |
|---|---|
| 即学即会 Outlook98 | 98/78 |
| 即学即会 Windows98 | 98/78 |
| 即学即会 Internet | 98/78 |
| 用多媒体学棋牌(5CD)增强版 | 128/102 |
| C 语言学习合集(4CD) | 78/62 |
| 常用编程语言学习合集(4CD) | 78/62 |
| 常用数据库语言学习合集(5CD) | 88/70 |
| 程序员大本营 | 78/62 |
| PC DIY2000 硬件版(含书) | 68/54 |
| 电影风暴学英语 2.0 套装(20CD) | 248/198 |
| 许国璋英语(第一册)(2CD) | 68/54 |
| 英文世界名著 1000 部 | 68/54 |
| 刺灸治疗学 | 59/47 |
| 快速取穴与单穴治病 | 68/54 |
| **工具类** | |
| 东方网神 | 160/128 |
| 朗道 5.0 套装(内含 IE5.0) | 50/40 |
| 东方卫士 | 260/208 |
| 金山游侠Ⅱ | 78/62 |
| 东方不败(游戏修改、汉化工具) | 80/64 |
| Office2000 中文测试版 | 200/160 |

| | 定价／优惠价(元) |
|---|---|
| 东方快车 2000(标准版) | 48/38 |
| 东方快车 2000(增强版) | 160/128 |
| 华正 CAXA 电子图板 98 | 650/520 |
| WPS2000 | 980/780 |
| CCED6.0 | 660/528 |
| 慧笔－302 袖珍版 | 800/640 |
| 汉王听写二合一 | 1580/1264 |
| Windows 98 中文标准版 | 1998/1600 |
| **电子图书类:** | |
| 《读者》典藏版(5CD) | 99/79 |
| 《读者》98 合订本光盘(2CD) | 38/30 |
| 科幻世界(二十周年珍藏版) | 38/30 |
| 新浪潮(第五期附魔法门七) | 25/20 |
| 个人电脑续集(2CD) | 48/38 |
| 电脑爱好者(99.3) | 35/28 |
| **游戏类:** | |
| 银翼杀手（超白金珍藏版） | 168/135 |
| 英雄无敌Ⅲ(中文版) | 148/118 |
| 神偷 | 148/118 |
| 新世纪福音战士 | 129/103 |
| 奥美黄金套装(暗黑、地狱火、魔兽争霸、星际争霸) | 188/150 |

| | 定价／优惠价(元) |
|---|---|
| 异尘余生(2)----英文版 | 148/118 |
| 极品飞车(四)孤注一掷 | 159/127 |
| 恋爱物语 | 38/30 |
| 雷锋塔 | 69/55 |
| 黑暗王座(Ⅲ) | 198/158 |
| 盟军敢死队－使命召唤 | 50/40 |
| 决战朝鲜(1950-1953) | 78/62 |
| 魔法师传奇 | 50/40 |
| 三国群英传Ⅱ | 69/55 |
| 模拟城市 3000(中文版) | 159/127 |
| 星际争霸Ⅱ－母巢之战 | 148/118 |
| 盟军敢死队(中文版) | 148/118 |
| **其它:** | |
| 唐诗宋词赏与玩(3CD) | 88/70 |
| 琴棋书画(9CD) | 199/159 |
| 牛津剑桥发明百科 | 97/78 |
| 牛津剑桥科学百科 | 127/102 |
| 大众摄影(四十年珍藏版)(3CD) | 60/48 |
| 中国邮票大全 | 80/64 |
| 世界军事百科(2CD) | 60/48 |
| 企鹅套装六－Internet 世纪经典 | 199.9/160 |

《万众软件俱乐部》

汇款地址：北京市双榆树101信箱　　咨询电话：010-62510109、62510224(24小时)
收款人：罗雪松　　邮编：100081　　网　址：www.wzclub.com　　E-mail:www3w@263.net
总部地址：北京海淀区海淀路171号大华写字楼B335(320 332 302 811路人民大学站下车向北200米路西)




精致生活　时尚享受

# 一切就从趋势开始

**《趋势》光盘月刊简介：**《趋势》光盘是国内首家综合娱乐性多媒体光盘月刊，1999年3月1日创刊，每月10日出版，办刊宗旨是"追求时尚，把握趋势"。每期读者电脑一开就可以坐享经典影视片段，品味名歌金曲，领略环球风光，体味文化神韵，共享时尚精致生活……

**《趋势》光盘**每期包含200多篇文章，20多万文字，1000多张高清晰度的精美图片，以及上百首歌曲欣赏，界面制作精美，操作简单，可提供给您内容广泛充实，精美可观的永久性珍藏资料，其内容的可珍藏性是数十本相关内容的纸介杂志所不能及的。读《趋势》可以说是一种休闲，一种时尚，一种在工作、学习之余后的放松与休憩。

**《趋势》光盘杂志网站：**Http://www.cdmedia.com.cn。

**《趋势》光盘月刊栏目介绍：趋势视角：**国内外热点大容量深度报道分析。**影视风暴：**影视动态，佳片欣赏，银幕星踪。**音乐频道：**新歌推介，老歌重温，欧美风潮，歌手风采。**休闲娱乐：**时装、美食、家居、汽车、旅游等丰富的内容让您的生活更精彩。**体坛纵横：**赛事经典，明星风范。**电脑时代：**业界评说，软件应用，游戏攻略秘技，精彩片头动画。**军事博览：**经典战役，百战将星，武器介绍，军事动态。**TrendsBar：**品味生活，讨论爱情。

**《趋势》光盘杂志销售网络：全国各地书报摊、新华书店、连邦、赛乐氏、树人、正普、里仁、圣比尔、万众合力、育碟苑、中青旅创先、大众软件、兴四方等各地连锁店及销售网点。**

**制作发行单位　北京万恒盛业信息系统有限公司**　地址：北京市朝阳区安定路33号化信大厦9层　邮编：100029
传真：64411326 电话：64444163 网址：Http://www.cdmedia.com.cn

# zipdisc 正普　买正普 2000　用正版软件 20元/张

作为中国软件市场的主导力量，正普软件销售组织洞悉和体察软件消费者的实际需要，深知价格对于普通消费者的重要性。为了打击盗版，最大限度地让利于消费者，我们启动了代号为“正普2000”的市场活动。在这一活动中，我们联合众多软件开发商和出版社，向市场推出一大批品质精良、价位超低的正版软件，价格定为每张软件（光盘）20 元。我们的宗旨是“让每个人都能买得起正版软件”。**现特别征求“正普 2000 经销商”**。请来函来电来 EMAIL 索取有关详细资料。

电脑爱好者可直接到全国各地正普软件专卖店及其它软件销售店购买“正普 2000”软件产品。也可直接从北京正普公司邮购。邮购时请注明编号和名称，若填写不下，可另发传真或电子邮件。汇款金额计算方法：软件盘片数 ×20 元 + 邮费。包裹邮费为 10 元，特快专递为 30 元。请一定注明您的详细地址、邮编、电话和 EMAIL。汇款地址：100080 北京中关村邮局 061 信箱正普公司收。欢迎来函来电来 EMAIL 索取正普软件总目录。

## 正普 2000 畅销产品目录
## （按销售数量排序，欢迎索取总目录）

一、游戏
BYX0050 F－22
BYX0031 红线飚车(红线赛车手)
BYX0094 金庸群侠传
BYX0091 侠客英雄传(Ⅲ)(2CD)
BYX0085 命令与征服(黄金版)(2CD)
BYX0026 雷曼 Rayman
BYX0028 世界足球'98
BYX0051 G－警察
BYX0078 战国风云
BYX0018 雷神之锤
BYX0084 孤胆枪手
BYX0027 生死赛车 POD
BYX0052 O－地区
BYX0022 云宵飞车
BYX0036 天惑
BYX0034 QQ 三国志
BYX0057 海军上将之海战
BYX0095 抗日－地雷战(2CD)
BYX0079 齐天大圣
BYX0044 99 游戏宝典
BYX0029 雷曼设计师
BYX0087 水上狂飚
BYX0020 地道战
BYX0021 拼图游戏大全
BYX0082 赤壁(标准版)
BYX0090 银河骑士团
BYX0075 终极毁灭战士(Final Doom)
BYX0081 水浒传之聚义篇
BYX0041 帝国传说(Legion)
BYX0019 黑暗王座
BYX0083 勇闯魔窟
BYX0053 超越三维
BYX0030 海底文明
BYX0011 烈火少林
BYX0093 镜花缘－神秘古中国武侠
BYX0080 官渡
BYX0077 法国网球公开赛
BYX0096 阿曼尼斯传说 3
BYX0058 反击
BYX0038 纸牌游戏
BYX0040 深入敌穴(D/Generation)
BYX0006 霸王迷魂车
BYX0009 星球 X 计划
BYX0089 GAME KEY－通关圣手
BYX0007 炸弹超人
BYX0010 朱红雪
BYX0039 终极领地(Ultimate Domain)
BYX0037 血魔司令(Commander Blood)
二、儿童教育
BET0046 小不点找妈妈－学英语
BET0044 小不点找妈妈－学拼音
BET0042 小不点找妈妈－学语文
BET0043 小不点找妈妈－学算术
BET0010 小不点学画画
BET0045 小不点找妈妈－学唱歌
BET0015 趣味识字(1)
BET0004 儿童英语 ABC(虫虫 ABC)
BET0038 儿童拼音教室
BET0009 少儿百科苑
BET0020 儿歌专辑
BET0028 三国演义故事
BET0019 小学数学乐园
BET0036 世界童话故事 (5) 尼尔斯骑鹅旅行记
BET0032 世界童话故事(4) 猴子大王
三、语言学习
BYY0038 听霸(2CD)
BYY0089 大嘴英语(2CD)
BYY0027 雷曼英语大闯关－入门篇
BYY0026 雷曼英语大闯关－进阶篇
BYY0056 英语听说直通车－－交际英语
BYY0025 雷曼英语大闯关－高级篇
BYY0063 单词直通车
BYY0057 英语听说直通车－－商务英语
BYY0023 儿童学英语
BYY0088 金山单词通
BYY0003 新英语先修广场
BYY0067 轻松日语馆(2)
BYY0018 日语新干线
BYY0039 电影风暴学英语 <简爱> (1)
BYY0066 轻松日语馆(1)
BYY0070 实战听力教室(四级英语)
BYY0073 吉的堡－儿童英语快乐城
BYY0036 百变音标一点通
BYY0004 交互式英语听力训练(基础篇)
BYY0040 电影风暴学英语 <简爱> (2)
BYY0042 电影风暴学英语 <茶花女> (2)
BYY0016 欢乐轻松英语通
BYY0041 电影风暴学英语 <茶花女> (1)
BYY0005 交互式英语听力训练(实用篇)
四、课程学习
BKC0005 同步学：初二英语
BKC0007 同步学：初一英语
BKC0009 同步学：初二数学
BKC0010 同步学：初三数学
BKC0006 同步学：初三英语
BKC0001 同步学： 初二物理
BKC0012 同步学：初二语文
BKC0002 同步学： 初三物理
BKC0003 同步学： 初中化学
BKC0011 同步学：初一数学
BKC0014 同步学：初一语文
BKC0013 同步学：初三语文
BKC0073 清华园丁－应试题库大全
BKC0019 统创： 小学 5 年级
BKC0016 统创： 初中 2 年级
BKC0017 统创： 初中 3 年级
BKC0015 统创： 初中 1 年级
BKC0018 统创： 初中升学指导
BKC0035 全国中学生作文精选－初中(上)
BKC0020 统创： 小学 6 年级
BKC0032 全国小学生作文精选(下)
BKC0071 轻轻松松进考场：初二英语
五、计算机学习
BJX0081 学语言成大师： Visual Foxpro5.0 精通篇
BJX0041 跟我学计算机故障诊断与维护
BJX0222 自学 PHOTOSHOP5.0
BJX0062 手把手教：AUTOCAD R14
BJX0080 学语言成大师：Visual Basic5.0 精通篇
BJX0191 全国计算机等级考试教程－二级 C
BJX0178 硬件通
BJX0224 精品网页制作
BJX0206 神笔马良之 PHOTOSHOP4.0/5.0 精通篇
BJX0078 学语言成大师： Visual C＋＋5.0 精通篇
BJX0066 全国计算机等级考试教程－一级 Windows
BJX0177 软件通
BJX0138 精通 VB5.0
BJX0210 神笔马良之 3DS MAX2.5 全面精通
BJX0217 一步一步学 WINDOWS98
BJX0003 WIN98 一周通
BJX0089 影像高手 Photoshop5.0
BJX0085 Windows'98 一碟通
BJX0077 用多媒体学 Visual Foxpro
BJX0218 一步一步学 3DS MAX
BJX0223 中文 OFFICE97 六合一(2CD)
BJX0084 即学即会因特网
BJX0230 一步一步学上网
BJX0032 Windows98 中文版实战指南
BJX0065 全国计算机等级考试教程－一级 DOS
BJX0139 精通 VC＋＋5.0
BJX0208 神笔马良之 Author Ware4.0 全面精通篇
BJX0064 全国计算机等级考试教程－一级 B 类
BJX0171 中文 Windows98 直通车
BJX0035 跟我学－－计算机网络和 INTERNET
BJX0075 用多媒体学 Visual Basic
BJX0180 精通 OFFICE97
BJX0212 网络编程三合一 (HTML、VRML、JAVA)
BJX0241 计算机等级考试模拟考场 3.0
BJX0237 WINDOWS98(中文版)易学活用
BJX0019 实战 VB5.0
BJX0049 儿童学电脑
BJX0125 电脑三维动画造型材质精品库(金色篇)
BJX0017 Photoshop 文字特效魔典
BJX0015 3DSMAX 从入门到精通(2CD)
BJX0079 学语言成大师： Borland C＋＋5.0 精通篇
BJX0126 电脑三维动画造型材质精品库(银色篇)
BJX0227 多媒体制作工具大全
BJX0092 深入编程内幕 Power Builder6.0
BJX0236 影视制作大全 PREMIERE5.0
BJX0122 电脑三维动画常备精品模型库(1)
BJX0216 憨憨学电脑－启蒙向导 (CD、VCD 两用)
BJX0242 精通 AUTOCAD 建筑室内设计(2CD)
BJX0074 用多媒体学 Turbo C
BJX0207 神笔马良之 ADOBE Pagemaker6.5 全面精通篇
BJX0219 一步一步学 OFFICE97(2CD)
BJX0030 用电脑学 3DS MAX
BJX0040 跟我学电脑基础知识
BJX0109 Photoshop 影像设计宝典
BJX0215 快学即用 VB
BJX0229 用电脑学 AUTO CAD R14 及技巧集锦(2CD)
BJX0082 学语言成大师： Borland C＋＋Builder3.0 精通篇
BJX0240 一网打尽之网络驾校
BJX0124 电脑三维动画常备精品模型库(3)
BJX0209 神笔马良之 ADOBE PREMIERE 精通篇
BJX0153 三维造型宝典－飞行库
六、其它学习
BXX0022 五笔速成
BXX0025 弹指神功
BXX0020 用多媒体学中国象棋
BXX0003 轻松炒股(2CD)
BXX0009 股海引航
BXX0021 用多媒体学围棋
BXX0011 怎样写好作文－－小学基础篇
BXX0014 怎样写好作文－－小学升学篇
BXX0001 小学生学拼音
BXX0012 怎样写好作文－－初中基础篇
BXX0006 股票分析大师
BXX0015 怎样写好作文－－初中升学篇
BXX0023 过成语山
BXX0017 用多媒体学国际象棋
七、工具
BGJ0094 行天 98－正普 2000 专用版
BGJ0095 超级解霸 5.01
BGJ0100 雅信译霸 98
BGJ0090 WDS 写作之星
BGJ0096 明白－带我走进电脑世界
BGJ0015 中国少年儿童百科全书
BGJ0073 新世纪汉英科技大词典
BGJ0101 电脑秘书 99
八、百科知识
BBK0057 股神(单碟)
BBK0058 震撼
BBK0060 医圣(2CD)
BBK0020 周易与现代生活(周易与预测)
BBK0091 二十五史(2CD)
BBK0098 益智乐园
BBK0068 世界军事百科(下)
BBK0059 天问(标准版)(2CD)
BBK0067 世界军事百科(上)
BBK0010 十万个为什么－地理篇
BBK0071 家庭医学博士
BBK0063 <读者 200 期> 阅读篇
BBK0092 十万个为什么－天文篇
BBK0095 十万个为什么－百科篇
BBK0093 十万个为什么－植物篇
BBK0094 十万个为什么－动物篇
BBK0097 十万个为什么－生活篇(2)
BBK0096 十万个为什么－生活篇(1)
BBK0061 <读者 200 期> 欣赏篇
BBK0028 家庭生活百科大典
BBK0003 世界各国知识百科
BBK0032 现代名车欣赏
BBK0062 <读者 200 期> 休闲篇
BBK0081 欧美流行音乐经典
BBK0055 世界枪王
BBK0031 现代美容美发
BBK0102 中国烹饪
BBK0106 百病百问沙龙丛书光盘版
BBK0104 常用中草药
BBK0037 现代摩托车精品
BBK0105 经络腧穴学
BBK0054 摄影记者
BBK0019 百家姓－姓氏文化与取名艺术
BBK0011 青少年无线电入门
BBK0038 光盘中国军事博物馆
BBK0044 人体奥秘
BBK0110 家用电器维修保养集锦
BBK0002 战略家的头脑－－未来企业中的“孙子兵法”
BBK0027 地球的奥秘
BBK0100 孙子兵法
BBK0005 波波鼠与为什么－恐龙世界
BBK0065 美食新概念－海鲜篇
BBK0056 商海纵横－－中英文合同大全
BBK0030 现代流行服装
九、文化艺术
BWY0042 中外十大经典文学名著 (原著全文)
BWY0005 唐诗三百首
BWY0041 中外名画欣赏
BWY0029 世界著名音乐欣赏－小提琴协奏曲
BWY0033 室内装饰装修设计
BWY0006 宋词三百首
BWY0028 世界著名音乐欣赏－钢琴协奏曲
BWY0003 世界美术大全
BWY0046 古代中国书法
BWY0008 经典风光摄影(1)
BWY0045 跟大师学绘画－素描篇
BWY0009 经典风光摄影(2)
BWY0044 跟大师学绘画－国画篇、色彩篇
BWY0026 世界音乐之旅(1)
BWY0027 世界音乐之旅(2)
十、素材库
BSC0044 当代设计创意宝典－设计篇
BSC0046 当代设计创意宝典－创意篇
BSC0043 当代设计创意宝典－启迪篇
BSC0045 当代设计创意宝典－发想篇
BSC0047 当代设计创意宝典－纹理篇
BSC0055 底纹精品库(3)
BSC0048 广告摄影底纹宝典(1)
BSC0053 底纹精品库(1)
BSC0050 广告摄影底纹宝典(3)
BSC0049 广告摄影底纹宝典(2)
BSC0054 底纹精品库(2)
BSC0051 广告摄影底纹宝典(4)
BSC0052 广告摄影底纹宝典(5)
BSC0092 电脑美术图库(3)
BSC0026 装饰设计经典－－住宅(1)
BSC0028 装饰设计经典－－住宅(3)
BSC0027 装饰设计经典－－住宅(2)
BSC0083 现代创意百科 (3)：广告设计．电脑美术
BSC0081 现代创意百科(1)：标志．CI．包装设计
BSC0075 婚纱摄影艺术(1)
BSC0076 婚纱摄影艺术(2)
BSC0029 装饰设计经典－－精品店(1)
BSC0030 装饰设计经典－－精品店(2)
BSC0042 中国插图素材光盘大系－－卡通人物卷
BSC0080 卡通世界－动画造型集锦(3)
BSC0082 现代创意百科 (2)：商业摄影．插画
BSC0078 卡通世界－动画造型集锦(1)
BSC0079 卡通世界－动画造型集锦(2)
BSC0084 现代创意百科 (4)：世界著名美术设计家作品欣赏
十一、其它
BQT0061 电脑软件与建筑装修
BQT0053 我形我速
BQT0051 居家理财－小财神
BQT0027 东方快车 98
BQT0057 中国企业产品数据库
BQT0010 中国邮票大全
BQT0028 东方网神之仙人指路
BQT0031 精彩屏保
BQT0023 新中国邮票全集
BQT0062 围棋打谱与远程对奕
BQT0013 Red Hat Linux 5.2
BQT0047 TURBO LINUX3.02 中文版
BQT0059 MIDI 技术与 MIDI 音乐制作
BQT0012 美神－－世界名画欣赏屏幕保护器
BQT0001 世界百年广告招贴汇编
BQT0056 电脑相册
BQT0035 漫步者之壁纸千寻
BQT0008 公司宝典－－电子文秘系统


**正普软件销售组织总部**
**北京正普电子技术公司**
**地址**：100080 北京中关村路 17 号 DSP 大楼 5 层(中关村邮局 061 信箱)
**电话**：(010) 82615796/5798/5800/5801，82624500/4501/4502，62523905，1381010828
**传　真**：(010)82616017，82624498
**电子信箱**：zipdisc@ public. bta. net. cn
杭州分公司 (0571)6980163，6966646，1366615356
上海办事处 (021)63511059，1361635775

中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心主办

# 国家级INTERNET证书培训考试

培训考试直通车→国际通用证书→职业资格准入

**《全国函授班》招生（总第29期）**

**网络操作员班（班级编号N01）**

☆特点：全息声、像动态教学，无需上网，只要有一台电脑，点点鼠标，一学就会。教材编写适合中国人习惯，通俗易懂。全真模拟考试环境，国考题库练习。

☆教材内容：①书面教材：四册；
②配套软件：1套。

☆收费标准：个人学员：280元／人；

☆收费标准：单位学员：340元／人

**高级网络操作员班（班级编号N02）**

☆特点：展现自我个性，重绘绚丽人生，轻轻松松制作主页、轰轰烈烈开创事业。全中文在线模拟，直观清晰的图示，紧扣国家考试大纲，方便快捷的学习捷径。

☆教材内容：①书面教材：四册；
②配套软件：2套8张。

☆收费标准：个人学员：300元／人；
单位学员：360元／人

√报名时间：即日起至99年9月15日止，本期学习时间：三个月

√汇款地址【注明班级编号】：天津市和平区212信箱　哈蒂收
邮编：300020

√电话：022-27486298，27414165

**暑期优惠**

√学一班赠送价值48元《朗道》翻译软件

√学两班学费共计550元，再赠送价值48元《朗道》翻译1CD

※卫星电视、无线电波覆盖全国，如同身临其境。函授的学费，面授的学习效果。

※国家考试出题专家主持教学，电话、信函、E-mail答疑，有问必答。

※提供国家考试试题题库（8大类140组1000题），减轻考试的压力和负担！

※结业采用开卷测试，合格者颁发《天津大学结业证书》和美国兰德施盖普《INTERNET操作员证书》，持此证书者将有资格报名参加《国家级INTERNET证书考试》。

※弹性学习法：自由掌握学习时间，可提前或延后结业，未通过结业考试者，免费重考，直到通过。

※初学者可逐级学习，网络高手可跳级报名，两班同时学习由浅入深，效果更好。

中国教育电视台
《电脑之夜》
将开辟专栏目
周一20:00-20:20
周日14:00-14:20

中央人民广播电台
《电脑百花园》
已开辟专栏节目
周日8:00-9:00
AM:630，720，855KHz

赠送《朗道5.0》翻译软件
全面支持IE5.0
提供多种专业词库
英语进→汉语出
即点即出，标准美音

**看电视，听广播，轻轻松松学上网！**

由国家劳动和社会保障部职业技能鉴定中心举办的《国家级INTERNET证书培训考试》是目前我国INTERNET方面唯一国家级权威考试，唯一国家级证书。《国家级INTERNET考试合格证书》全国通用，该证书作为上岗、就业、评聘的有效职业技能资格证明，并与职务、工资等级紧密相关。全国INTERNET培训考试服务中心提供全部技术支持。

**中央台汇款地址：**北京541信箱《电脑百花园》节目组　赵书芝收　　邮编：100031
电话：(010) 66172862

**诚征全国面授考试站**

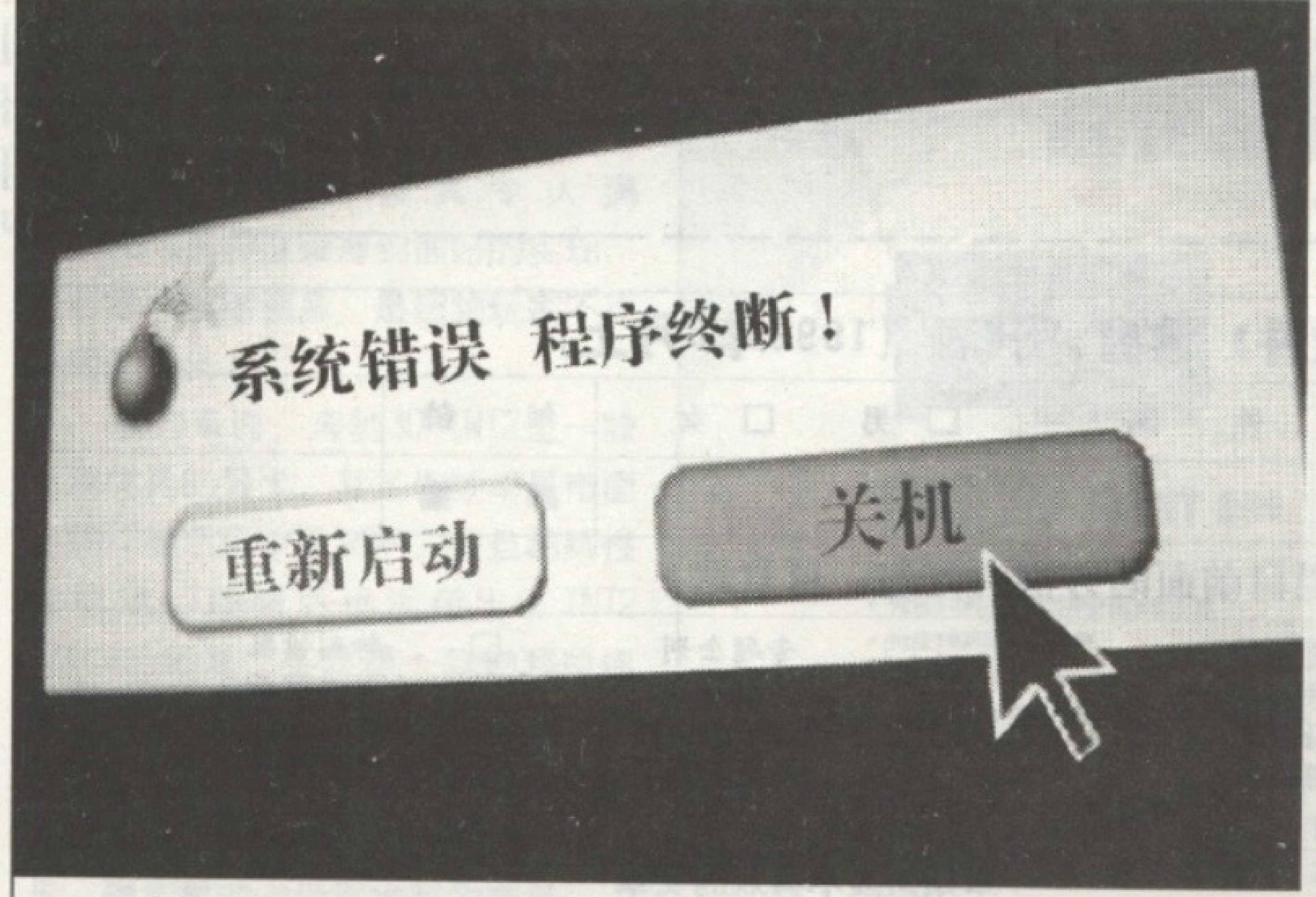
目前已批准的各模块考试站约700个，分布在全国32个省、市、自治区。凡是有意加入者，请和以下地址联系。

**全国INTERNET培训考试服务中心**

办公地址：天津市南开区鞍山西道凤荷园18号宝琪大厦一楼甲1号　邮编：300193
考试咨询电话：(022) 27414165、27486298
合作咨询电话：(022) 27373616
联系人：冯玉文
传真：(022) 27373616
E-mail:zgy@public.tpt.tj.cn

---

您的电脑也许经常会出现……




# 超级保镖

## 为您解围

**错误的设置，意外的删除，系统感染病毒，不兼容的系统文件、程序冲突和大量的系统垃圾，超级保镖为你提供了一个超级安全环境。你可以放心的使用各种来源的软件，超级保镖是你电脑的踏实卫士，使用电脑将成为乐趣，你在也不必为各种故障而烦恼。**

各地联想专卖店有售

特约直销商：
万众软件俱乐部
地址：北京海淀路171号大华写字楼B335
电话：62510132　　邮编：100086

更名启示

**原北京班尼菲特公司**
**现正式更名为北京金品科技发展有限责任公司**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 联邦软件：62639060 | 百年树人：82616723 | 鸿达软件：62630593 | 东莞福龙：0769-2114170 511700 |
| 赛乐士：62241297 | 圣比尔软件：62527962 | 武汉中天：027-87887289 | 辽宁华健：024-23895234 110003 |
| 万众合力62510131 | 里仁软件：62615307 | 青岛维龍：0532-3842924 | 辽宁希望：024-23883527 |
| 晶合顺达：62522939 | 青蝶苑：82613830 | 青岛中高：0532-3631614 | |
| 正普软件：82615800 | 兴因方：62631228 | 江苏平治：025-4522352 | |



**北京金品科技发展有限责任公司**
电话：(010)8207 9156　(010)8207 9199
地址：北京海淀区花园北路44号贯通大厦B605室

| 姓名 | 年龄 | 我喜欢的5个游戏 |
|---|---|---|
| | | 1. |
| 性别 | 游戏龄 | 2. |
| | | 3. |
| 榜评：□有 □无 | | 4. |
| 邮编： | | 5. |
| 地址： | | |

## 选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选游戏不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

# TOP TEN 选票

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局 3056 信箱
大众软件杂志社收　　邮编：100051

# 广告咨询卡

我在贵刊______年第____期的___彩色　___黑白　___刊花设计广告中看到公司（厂家）________产品（技术信息），希望：□购买　□索取资料　□询问价格　□参加培训

读者姓名：　　年龄：　　电话：

职务：

工作单位：__________　通信地址：

邮编：

填好后，请贴在信封背面。

## 《大众软件》读者评刊表（1999年8月上）

| 姓　名 | | 性　别 | □男　□女 | 年　龄 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 通信地址 | | | | 邮　编 | |

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

| | | | |
|---|---|---|---|
| □ 新闻速递 | □ 专题综述 | □ 专题企划 | □ 特别情报 |
| □ 实用软件 | □ 硬件评析 | □ 前线地带 | □ 游戏赏析 |
| □ 网络时代 | □ 缤纷长廊 | □ 攻略指引 | □ 游戏畅谈 |
| □ 应用心得 | □ 问题交流 | □ 游戏剧场 | □ 有字天书 |
| □ 读编往来 | | □ TOP TEN | |

| 本期您最喜欢的文章 | 本期您最不喜欢的文章 |
|---|---|
| 1. | 1. |
| 2. | 2. |
| 3. | 3. |

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

# 全新加速

## 奔驰 PARADISE 3D-TNT2

奔驰显示卡家族又多了一个新宠——奔驰3D-TNT2，这是一款相当振奋人心的产品。

奔驰3D-TNT2显卡采用金黄色的板子，选料和做工都非常精良，采用0.25微米工艺生产，工艺相当规范，电路做得很工整，几乎看不出什么焊点，显存使用的是性能优异的HY TC-6显存，显卡芯片上带了一个力量十足的风扇，工作在1.2A上，散热问题大大解决。

奔驰3D-TNT2使用的为标准版的TNT2芯片，标准工作频率应为125MHz/150MHz，然而，令人激动的是，该卡默认工作频率非常高：核心145MHz/显存165MHz，是市面上流行的标准版TNT2产品中最高的，几乎接近TNT2 Ultra的标准工作频率（核心150MHz/显存183MHz），实际测试中将其超频至165/195MHz，这样的工作频率已远远超过了TNT2 Ultra，显示卡的依然十分稳定，画面细腻流畅，没有任何问题，Direct 3D和OpenGL画面质量极其令人满意，32Bit真彩渲染得到很好的实现，色彩层次清晰逼真，是超频玩家不可多得的极品。

总的来说，奔驰3D-TNT2是一款非常优秀的显卡，其工作频率是市面上TNT2显示卡中最高的，并且超频性能稳定，超频后远远超出了TNT2 Ultra的标准，实质是一款物超所值的Ultra TNT2显卡，市场价位仅1150元人民币，性能价格比高出目前市面上流行的其它品牌的TNT2显示卡，确实是非常值得推荐的产品。

以上资料由"显卡之家"提供

市场参考价格：1150元
深圳市新天下实业有限公司
咨询电话：0755-3760258

奔驰AGP 3D-TNT2详细信息：

| | |
|---|---|
| 显示芯片 | nVIDIA Riva TNT2 |
| 核心工作频率 | 145MHz |
| 显存工作频率 | 165MHz |
| 板载显存 | 16MSDRAM |
| 像素填充率 | 290M |
| 渲染 | 真彩32Bit |
| RAMDAC | 300MHz |
| 最高分辨率 | 2048X1536 |
| 硬件支持 | DVD显卡（XINGDVD优化） |
| 优化 | DIRECTX6/7和OPENGL全面优化 |
| BUFFER | 24Bit Z-BUFFERS+8Bit STENCIL BUFFER |

君臨天下

帝王傳說系列

雍正王朝

统一零售价：79元

现已上市，热卖中！

历史上最神秘最争议性的大清皇帝雍正

统治江湖夺得九五之尊的传奇冒险故事




娱乐教育系列产品

即将上市！

统一零售价：28元/CD

寓教于乐，其乐无穷！

以上产品本公司均办理邮购业务，一律免收邮费。请按下列地址汇款购买。

北京联飞翔科技发展中心　市场部

地址：北京市朝内大街137号　邮编：100010

另外，请您在汇款单上注明您的通信地址，本公司将在收到汇款当日为您将产品寄出。

全国总发行

北京联飞翔科技发展中心

电话：(010)64044539　84016140　84016141

传真：(010)84030490

Email：LF901@CHNMAIL.com

上海分公司　上海联翡祥科贸有限责任公司

电话：(021)54901983




# 彪马街头足球

惊喜价格，近期引爆

## 和李金羽一起来玩街头足球!!

- ☆ 世界上第一款街头足球模拟游戏，挑战你的技术和意识!
- ☆ 全中文界面，绝无语言障碍!
- ☆ 更加自由的比赛场地，您可以在海滩，闹市，机场展现您的身手!
- ☆ 支持多达8人同机对战，邀请你的朋友或同事一起来欢乐吧!
- ☆ 一支全新、强大的中国队，你将会有惊喜的发现，用它来夺取世界杯吧!
- ☆ 20余种战术供您选择，要想打败强大的对手，丰富的战术必不可少!
- ☆ 众多的隐藏剧情等待您来发现!
- ☆ 附送大羽签名海报和精美写真集!

形象代言人 李金羽

游戏、图书、附赠签名海报 ……

**只要 38 元**












## 中古世纪即时战略的惊世之作




- ※ 四个独特且具有完全不同建筑层级的参战种族
- ※ 空前种类的作战单位，作战单位升级后有明显的外表变化
- ※ 16位色彩带来的不可思议的细节化作战单位，地形，建筑
- ※ 支持主流3D加速卡
- ※ 真正的地形设计，影响作战单位进攻效能
- ※ 趣味盎然的多人游戏设计

**7月底火爆上市，售价 148 元**




上海育碧电脑软件有限公司
地址：上海市张杨路500号17楼
邮编：200122
电话：(021)58788969-223,232
传真：(021)58367021

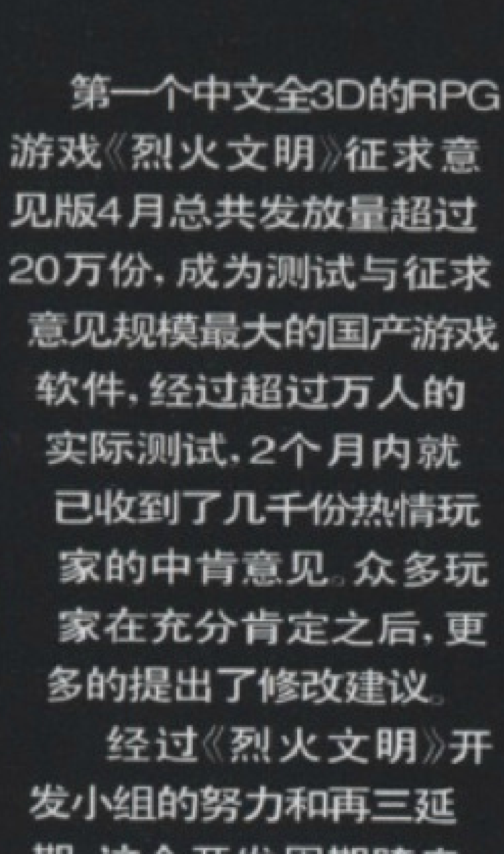
北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼
邮编：100086
电话：(010)62644344
传真：(010)62641444

网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

万众期待的本世纪最后国产游戏！通过中国计算机报 INFOCD 发放征求意见版 20 万份以上！

久违的中文RPG游戏！首创中文3D角色扮演！

# 烈火文明 NIRVANA LADY VERSION



最终购架生动平滑的男主人公造型

第一个中文全3D的RPG游戏《烈火文明》征求意见版4月总共发放量超过20万份，成为测试与征求意见规模最大的国产游戏软件，经过超过万人的实际测试，2个月内就已收到了几千份热情玩家的中肯意见。众多玩家在充分肯定之后，更多的提出了修改建议。

经过《烈火文明》开发小组的努力和再三延期，这个开发周期跨度达2年多之久的产品终于初露端倪。并正式决定于今年9-10月全面上市。在可能的情况下，日文版本，中文繁体、英文版本将在全球同步推出。

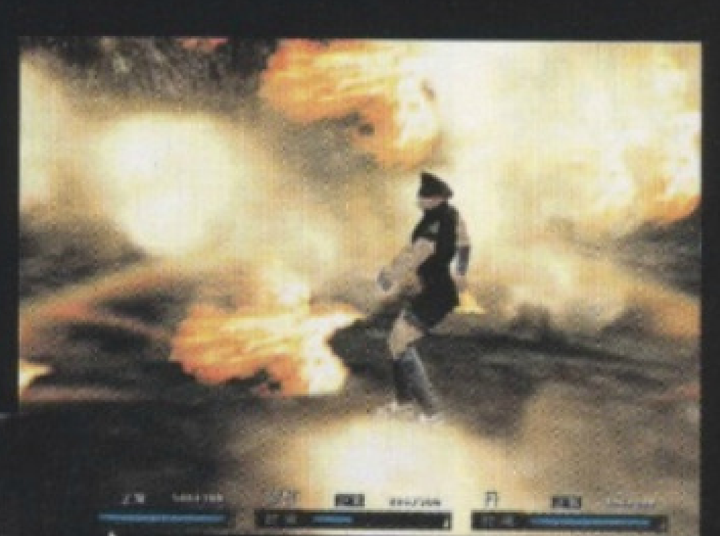
此时《烈火文明》开发小组正全面的进行测试和后期调试工作，相信经过2年多的开发周期，投入360万人民币，前后投入人员近百人的《烈火文明》能为中国游戏在本世纪画上一个圆满的句号，为下个世纪留下美好的期待。



为了使 RPG 的对战部分更加精彩，全程 3D 摄影机动态跟随！逼真的即时光影！

更加细腻的动作、全面更新丰富情节！

更加稀奇古怪的外星人和召唤兽





女主人公的超必杀技令对手无从招架！

血腥的场面：克隆人头目被炸"碎肉"！



各游戏主角所配置的召唤兽！！！





全彩色、制作精良的改编漫画将于烈火文明上市同期上市！



经过近万名玩……评选出的女主……公！获奖名单……们将于9月25……公布，获奖者……得到当时最新……PENTIUM III……理器一颗！

## 也许数字能说明我们的真诚

至今为止各媒体报道介绍《烈火文明》文章超过300篇。
参与并给予《烈火文明》报道支持的媒体超过65家。
我们发放介绍宣传品超过45万页
各种纪念卡片发放量超过6万张
为用户寄送的信件超过3万封
征求意见版光盘发放20万份
收到用户询问电话5600个以上。
收到信件总数12876封
表示支持尚洋公司占88.03%
期待烈火文明游戏的52.96%，非常期待的30.49%
经过调查《烈火文明》已经成为知名度最高的国产游戏。
其期待值更是同行业中的佼佼者。

玩家在信中充满了对游戏期待和对尚洋的鼓励，"希望你们不要害怕失败、每一次失败只能证明你们离成功越来越近""烈火文明会成功！真正的火一把！"

Pentium MMX+Voodoo/Pentium II/Pentium/III/Celeron/AMD K6-2/K6-3 均可运行

# 九月二十五日正式全面上市

经过万人测试，脱胎换骨全面更新
世纪末足以令人翘首期盼的中国游戏！

http://www.sysnetgame.com
Sysnet Electronics Co.,Ltd. Information Development Dept. All rights reserved.
Tel:8610-62386095 62359070- 701 Fax:62359075
4/F,Beijing ShangFang Building. Western District,Beijing,P.R.CHINA (100029)

中吉旋尚洋电子技术有限公司　多媒体事业部
中国·北京西城区北三环中路27号商房大厦4层

欢迎广大喜爱和支持国产游戏……家，以任何形式向我们索取烈火……的全面介绍材料！010-6238609……

# 体恤中国游戏玩家的"非常计划"

截止日期9月15日

## 烈火文明现接受全面预定

如果您拥有以下正版游戏《生死之间》《生死之间II》《赤壁》《天惑》《铁甲风暴》《剑侠情缘》




先送

价值86元的《世纪战略》正式版光盘

再送

以最优惠价格32元购买价值86元的精美双CD《烈火文明》正式版



还送



标明您骨灰级别玩家身份的会员卡，可享受很多正版游戏的优惠或赠送！




又送

价值15元，厚达150页全彩色的《烈火文明》改编漫画

为了答谢长期支持、关心国产游戏和关心尚洋的热情玩家。我们正式确定以下答谢方案：

1、凡曾经购买《生死之间》《生死之间II》《赤壁》《天惑》《铁甲风暴》《剑侠情缘》正版的玩家，现在只需25元就可参加我们的"非常"计划。立即行动吧，只需25元预先订购，就会送您：

1)最新的《世纪战略》正式版光盘（立即得到）

2)标明您骨灰级别玩家身份的会员卡，凭它您可以得到以后晶合公司所销售的软件种种优惠（立即得到）

3)厚达150页全彩色的《烈火文明》漫画

4)正式版《烈火文明》游戏场景将会有一个特制的迷宫，迷宫中将开辟北京房间、上海房间等各省市房间，在这些房间之中，纪念墙上将刻上您的名字，让全世界都知道您对中国游戏的支持。

5)加32元购买价值86元的精美双CD《烈火文明》正式版。

注：如果您不是这些产品的正版用户，但又想加入这项预定计划，您也只需要交纳30元！！！

以上游戏的正版用户需要直接向我们汇款25元方才有效。参见左下的汇单样式。

## 只要 30 元！

就可以立即换回价值 100 元的"非常赠品"！

线咨询电话 010-62386095

# 万众期待的烈火文明于9月25日正式上市

请您千万不要购买烈火文明盗版！在9月25日前出现的烈火文明盗版均是演示版或征求意见版、精简OEM版本改制而成！

老用户的特权

1、凡参与《谁是你心目中的女孩》活动的玩家，我们在《烈火文明》正式版中，您只要输入您的姓名，游戏女主人公的芳名，就会变成您心目中女孩的名字。

2、参与《尚洋开出黑名单》《谁是你心目中的女孩》《原来还有免费的快乐》活动的2万名玩家您的名字会被收录在《烈火文明》正式版本光盘中。我们将近期向您寄送表格，您可以将您的喜好和联络方法甚至照片回寄给我们，我们将会把这些资料刻录在光盘中，通过《烈火文明》光盘，您可以和全国各地的玩家交流、交友。如果您想知道自己的名字是不是已经被我们收录，可以在8月1日在我们的网页上进行查询。www.sysnetgame.com

3、凡参与过以上这些活动的玩家均可在预定活动中优惠5元，即25元！(向尚洋公司直接汇款)

4、凡购买过血狮的玩家，您的预定价格只需要10元！！(向尚洋公司直接汇款)

5、凡我们承诺过的1056名的血狮用户，我们将免费送您烈火文明正式版本光盘，您不需花任何费用。烈火文明上市时候可凭光盘直接换取。

100029 中国人民邮政汇款通知

人民币（大写）贰拾伍元正
北京市西城区北三环中路27号商房大厦4层
中青旅尚洋电子技术有限公司 刘正军
您的地址
您的姓名

1)请您填写好"订购烈火文明游戏软件"
2)千万请将您的联络电话或寻呼写清
3)请填写好您的姓名及地址

## 您可选择4种方案购买"非常定单"

1、在各大城市书报摊点直接购买！！！
2、通过汇款直接向我们预定。
3、通过各地的晶合（大众）软件、连邦、赛乐氏连锁组织分店直接购买。
4、通过Internet 珠穆朗玛 www.8848.net进行预定（推荐方案，另有礼品）因为您可以通过长城电子借记卡、招行一网通、长城信用卡、牡丹信用卡、浦发行东方卡、工行存折账户、浦发行存折账户、VISA卡、MASTER卡进行网上支付。

# 与众不同的"非常定单"

不是一张纸、不是一句话，而是凭实实在在的正版游戏光盘！订购万众期待的《烈火文明》

最早的1056名血狮用户不要钱！
其他血狮老用户10元！
曾经参与我们活动的朋友25元！
其他国产游戏的老朋友25元！
新玩家30元！

本次活动合作厂商：晶合顺达（大众软件）及




请各地的分销商、经销商、店面速与我们联系，安排各城市首发活动事宜，我们将向各位厂商提供最强有力的支持。

要说"羊毛出在羊身上！"因为这些确实物超所值！30元换100元（商品），加30元再换100元（商品）！

# 继世界超快的巫毒Banshee GA-630 3D加速卡后，
# 技嘉科技再次推出全新超猛
# GA-660 RIVA TNT2 3D加速卡！

*World Class Performance*

**GIGABYTE Graphics Accelerators**

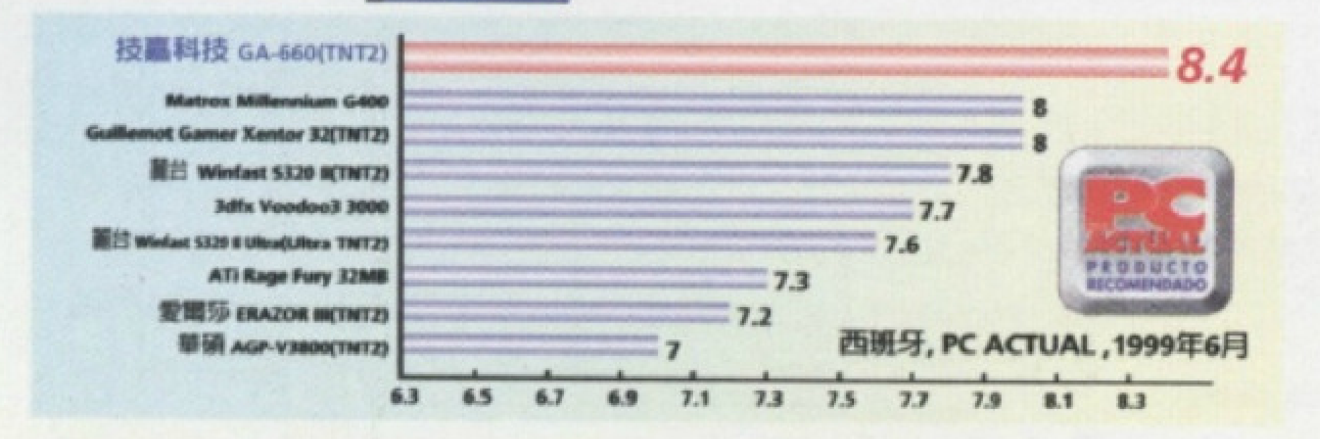
## GA-660 NVIDIA RIVA TNT2™







- 新世代双材质著色3D绘图加速晶片NVIDIA RIVA TNT2™
- 高速32MB 绘图显存
- 超逼真游戏画面及无与伦比的3D 加速性
- 支援Direct3D 及DirectX(Windows 98/2000)
- 获5月号PC Report 测出最快的TNT2加速卡 (PC Report 5月号 188 页)
- 于6月PC Magazine 测试中脱颖而出，性能媲美TNT2 ULTRA
- 获西班牙PC ACTUAL6月号最佳推荐




## GA-622 NVIDIA RIVA TNT2™ Model 64



- 新世代NVIDIA RIVA TNT2™ M64 3D绘图加速晶片
- 采用32MB 高速绘图显存
- 内建300MHz RAMDAC
- 最高解析度1920 x 1200 全彩，垂直更新频率达75Hz
- 完整支援DirectX 及OpenGL ICD功能
- 支援AGP 2X/4X规格，提供高品质DVD/MPEG2播放功能

## GA-620 NVIDIA Vanta™



- 新世代NVIDIA VANTA™ 3D绘图加速晶片
- 采用8MB高速绘图显存
- 内建250MHz RAMDAC
- 最高解析度1920 x 1200，垂直更新频率达75Hz
- 完整支援DirectX 及OpenGL ICD功能
- 支援AGP 2X/4X规格













购买时请认明技嘉中国区代理之标示，以确保售后服务

http://www.gigabyte.com.cn

技高一筹，嘉誉全球





**技嘉科技股份有限公司**

上海办事处
电话：86-21-64739150
传真：86-21-64739145
北京办事处
电话：86-10-68748455
传真：86-10-68748368
E-mail：gigabyte@public.bta.net.cn

**seethru 十和实讯集团公司** See-THRU Data Systems Group Co.,Ltd.

深圳分公司(0755)3263987
广州分公司(020)87588952
北京分公司(010)62510140
西安分公司(029)8493605
南京分公司(025)3375096

**创捷科技有限公司**

深圳总公司：(0755)3761999
上海分公司：(021)54900148
广州分公司：(020)87575476
北京分公司：(010)62626233
南京分公司：(025)3358310
深圳展销部：(0755)3358266

**LASER雷射 雷射电脑有限公司 LASER COMPUTER LIMITED**

上海分公司(021)64156446
广州分公司(020)85511883
西安分公司(029)8221906
长沙分公司(0731)2244586
兰州分公司(0931)8849884
杭州分公司(0571)8071233
北京分公司(010)64443752
武汉分公司(027)87647980
成都分公司(028)5586769
沈阳分公司(024)23929831
南京分公司(025)6633508

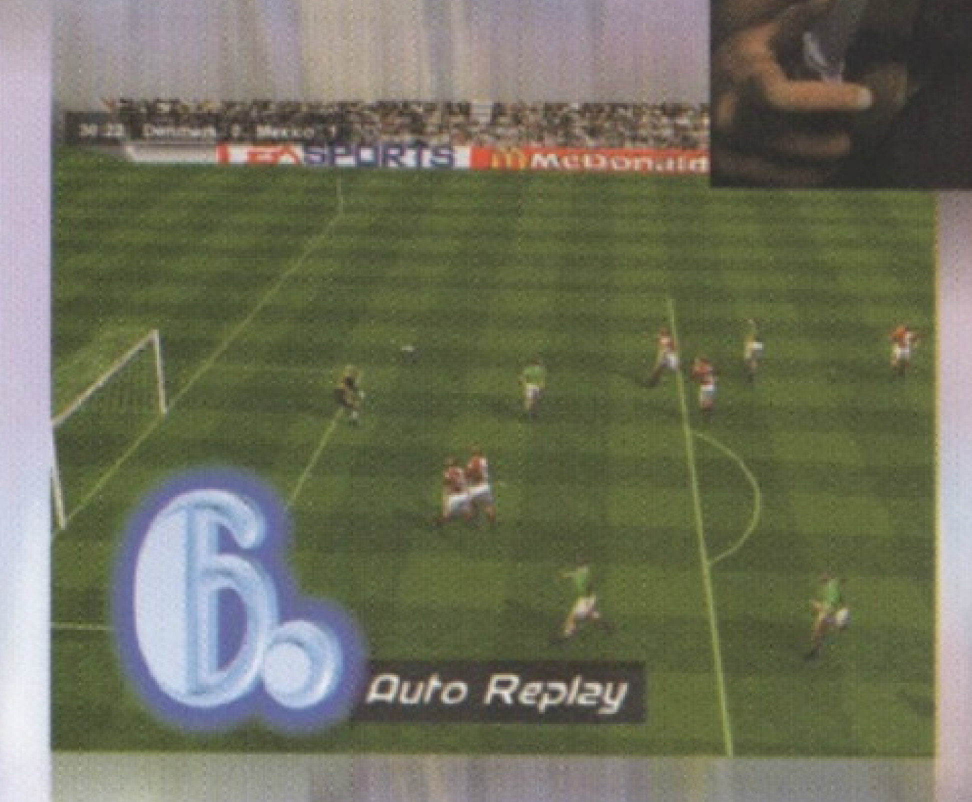
# TOP TEN





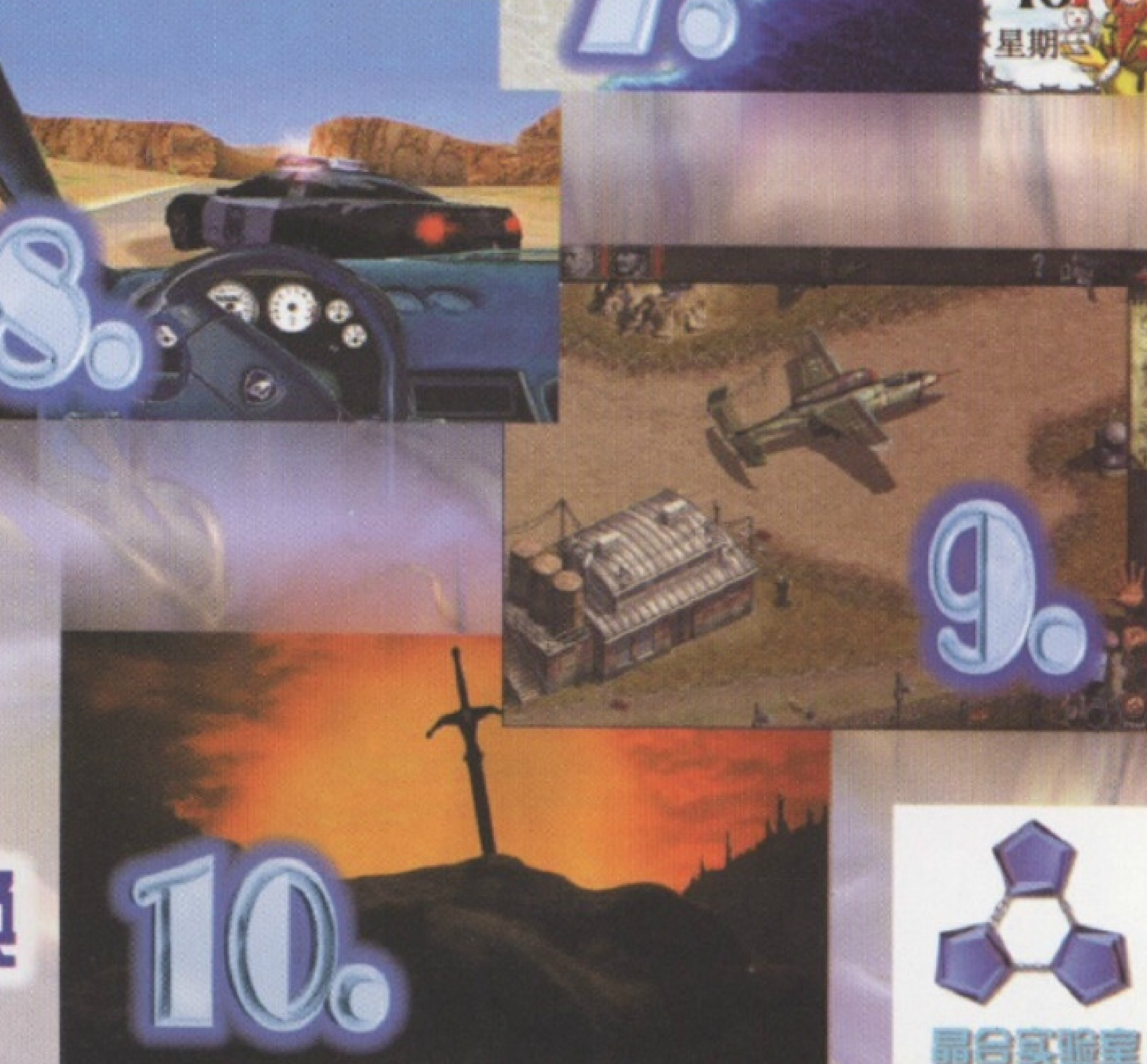










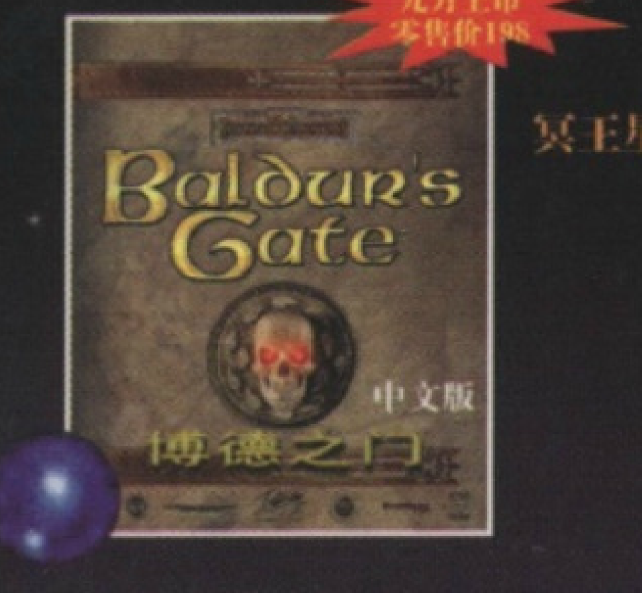



1. 心跳回忆
2. 星际争霸
3. 魔法门之英雄无敌Ⅲ
4. 仙剑奇侠传
5. 盟军敢死队
6. 足球99
7. 大富翁Ⅳ
8. 极品飞车Ⅲ
9. 盟军敢死队——使命召唤
10. 暗黑破坏神




隆重推出游戏试炼场、主题首发式等活动，让您




冥王星——最遥远的，也是最神秘的…
E3大展最佳RPG金奖
绝对不容错过！







水星——暗夜中，他缓慢地移动
他为了正义正拼搏着
他需要您的支持
我们也一样
全面上市，好评发售中

天王星——让您久等了
海洋的温情
王者的风范
星光无限仙祖
久违了《大航海时代》

土星——罗马是一天建成的吗？
征服罗马
征服美丽新世界
记住 …之所欲常在我心

八月上市
零售价148

金星——咱们工人有力量
让我们共同创造财富
共同创造未来




地球——拥有大海，是我们的梦想
拥有时代，是我们的目标
那么，拥有《大航海时代》是玩家的夙愿
让我们一起拥抱它吧！

木星——宇峻实力完整体现
新感觉，新玩法
新新人类，新新大富翁

火星——但愿我们的地球不会这样
悲剧，火星将是我们未来的家园
让你我携手并肩共创和平

海王星——真情永驻
爱意长存
不离不弃
似水柔情！
武侠RPG巨作




异空余生 中文版
八月上市
零售价148

## 行星大碰撞

前100名集齐六星之玩家
可获赠'天王星'—《大航海时代IV》
其余获赠'海王星'—《三界谕II真爱不死》

第3波

地　址：北京市马甸裕民路12号E1元辰鑫大厦 516室　邮　编：100029　电　话：(010)62023122　传　真：(010)62368776　E-mail: acertwp@public.east.cn.net
上海…　地　址：中国上海钦江路 333号39楼5层　邮　编：200233　电　话：(021)64954723　传　真：(021)64954464

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN　　邮发代号：18-107　　零售价：5.00元